UCG

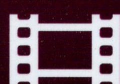
PSP 专辑

VOL.15

PSP SPECIAL










2011.12.17 ON SALE

http://www.square-enix.co.jp/apocalypse/

PlayStation®Vita
PlayStation®Portable





2011.12.17 ON SALE

http://www.square-enix.co.jp/apocalypse/

PlayStation®Vita
PlayStation®Portable

PSP专辑 VOL.15

PSP SPECIAL

CONTENTS

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

版权信息
主编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：三辰影库音像出版社有限公司
印刷：深圳市濠江实业有限公司

发行：（0931）4867606
开本：16开 212毫米×278毫米
版次：2011年12月第一版
印次：2011年12月第一次印刷
印张：15

印数：3000册
字数：220千字
出版日期：2011年12月
定价：32 元
ISBN 978-7-89471-414-5

DVD光盘内容介绍

欢迎使用《PSP专辑Vol.15》数据DVD光盘，本光盘为PC专用，内容包括游戏典藏、精选主题、实用软件、OST大派送。

游戏典藏

七龙战记2020
英雄传说 碧之轨迹
黑岩射手 游戏版
圣骑战史

使用方法

解压后放到记忆棒的ISO文件夹里，然后在PSP系统菜单的游戏选项里运行。





精选主题

数十款ptf格式主题任你挑

使用方法

PSP系统版本在官方3.71或自制3.71 M33以上，将扩展文件名为“.ptf”的文件拷贝到记忆棒的psp\theme文件夹里，之后在PSP的系统菜单的“主题设定”里进行自定义主题更改。





玩转PSP

常用软件和破解相关软件尽收其中

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

使用方法

请参考专辑中的“PSP软件群英会”和“PSP全面破解”指南。

OST大派送

最后的约定物语
黑岩射手 游戏版
跨过我的尸体

使用方法

MP3格式文件可以直接在电脑或PSP上使用。





旭日东升
——写在PSV上市之前

文 Lancer

10月15日，秋叶原Yodobashi Camera店外人潮涌动，1200人的长龙将整个街区团团围住，过往行人无不为之侧目。当天日本各大报刊纷纷对PSV开放预订首日的盛况大肆渲染，并与同期在日本上市的iPhone 4S做对比——一个是预订，一个是首发，二者人气相若，于是日本媒体欣喜欢呼：日本电子业希望尚存！

从10月15日PSV开始接受预订之日起，Wi-Fi型号与3G型号在日本游戏机类产品受欢迎程度排名中一直雄踞一二两名。10月15日的首批预订是索尼对市场的一次摸底行为，由于市场反应的火爆程度大大超出预期，随后索尼开始大量追加生产，日本的首发数量可能会比当初预估值增加不少。11月之后，日本各零售店获得的首发配额大大增加，市场供应量趋于稳定，“加钱也订不上”的火爆盛况有所缓解。日本行业内人士预测，PSV可能将创造日本消费电子业十年来最火爆的首发，出货将在短期内突破100万。创纪录的首发效应还将促进第三方的PSV大作项目大量开工，明年E3与TGS将会有大批高水准PSV大作集中公布。由PSP七年耕耘积累的成果将推动PSV成为日本第三方的首要平台。



▲在Yodobashi Camera店外排队预订PSV的人群。

零的开始

大器晚成的PSP，在日本经营七年之后，累计销量突破1700万台，最终销量将超过2000万，达到日本游戏产业史上的游戏机装机量“霸主标准”。PSP虽然没有达成推翻任天堂掌机帝国的目的，但成功建立了日本掌机业的新生态圈，在日本家用机市场萎靡、掌机休闲游戏泡沫破灭之时，成为日厂们的救命草。日本是PSV全球战略的首要重镇，而日本地区PSV推广的重任却落在了一个“外行人”的身上。

在2010年从索尼总部调往SCEJ担任总裁之前，河野弘从未有游戏产业的从业经验。在他上任后，却是PSV业务全面展开之时，他要不断与各大游戏公司接洽，经常听到一些游戏公司的经营干部惊讶地说：“啊？你没有游戏行业的经验吗？”河野弘于1985年毕业于庆应大学法学部，随后进入索尼，被分配到国内营业部。在两年半的时间里，他每天的工作就是到秋叶原与小卖店长们打交道，到周末的时候还要到店头推销电视



▲索尼现任SCEJ总裁河野弘。

机和随身听。1989年东欧剧变之后，索尼高层意识到东欧巨大的商业机会正在诞生。时任社长的大贺典雄面向年轻管理人员们召开了动员大会，希望将有闯劲的年轻人派到东欧开拓市场，河野弘被人事部长指定为外派东欧的最佳人选。当时他才27岁，因为在大学时是体育部成员，从小就有成为职业棒球选手的愿望，把身体练得结结实实。大贺典雄把他叫到办公室后，上下打量了一番，就对他说："你去东边吧！"河野弘以为公司要把他派到美国东海岸，热爱棒球的他心中很是激动了一番，说着说着才知道要派他到当时比较落后的东欧，当下心里就凉了半截。不过最后他还是接受了老社长的亲自安排。

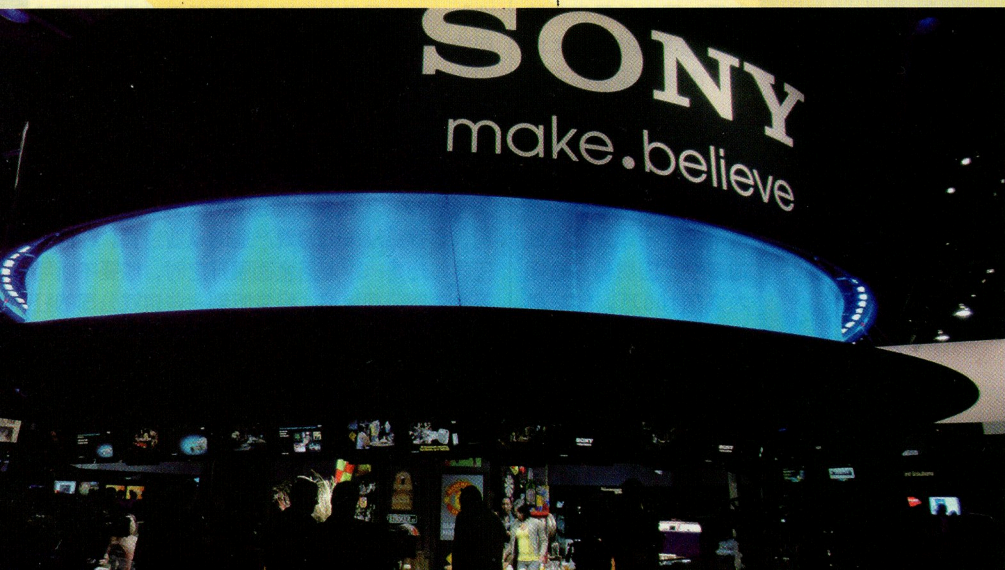
被派到东欧拓荒的河野弘，过了几年四海为家的日子。从星期一到星期五，他要辗转于莫斯科、华沙、布拉格、布达佩斯、索菲亚等各地调查市场。当时东欧各国几乎没有市场经济的基础，对于如何构筑索尼的商业网络，如何应对政治问题等方面都没有可以参考的经验。河野弘为索尼在多个国家建立了办事处，5年之后才被调回日本，担任影音部门国内营业本部的主管。当时是SCE的黎明时期，各个方面都需要传统影音产品部门的协助，河野弘与SCE的元老们因此有了交集，包括给当时担任SCE会长的伊庭保、社长德中晖久处理财务问题，此后担任了索尼社长安藤国威的助理。

2003年，河野弘如愿以偿，被派往美国负责索尼电子美国分公司的运营。他扩大了美国区的销售队伍，建立了电子商务平台，他本人也产生了在美国定居的念头。直到2010年，他被突然召回日本，迎来了职业生涯中又一次"零的开始"。

河野弘认为，平井一夫之所以派他这样一个"行业外人士"掌管SCEJ，不是因为经历了大风浪之后的SCEJ已经到了"蜀中无大将"的地步，而是当今的业界局势更需要一个能以全新视野应对外界挑战的领导人。"2000年后进入SCE的人，在PS2的一家独大之中也许看不到外界的挑战。"河野弘说，这就是社交游戏与智能手机游戏崛起之后，整个游戏业措手不及的原因所在。丸山茂雄、久多良木健等SCE第一代领导人是从其他行业进入游戏业，他们从整个娱乐业与电子业的全局高度进行游戏事业的战略部署，对于游戏业的潜在竞争对手更为敏感。SCE雄霸业界之后，公司从上至下沉醉在成功的喜悦之中，忽略了对潜在对手的防范。当SCE埋头于自己的技术蓝图，用自己的处理器技术与光碟技术进行主机的更新换代，却被NDS的触摸屏概念、Wii的体感概念屡次打败，如今又面临着智能手机排山倒海的猛烈冲击。多年来闭门造车的SCEJ，如今最需要的不是能与第三方就游戏技术细节高谈阔论的行业专才，而是有多行业经验、善于开疆拓土的经营者。

5年来，在SCE的剧变之中SCEJ多次易帅，每个新总裁的在位时间都不超过两年。SCEE与SCEA虽然也经历了多次高层地震，但成功建立起索尼历史上最强大的游戏开发军团，只有SCEJ不进反退，Polyphony Digital用5年时间仅开发了一个销量不到前作一半的《GT赛车5》，制作成本却高达100亿日元，超过《GTA4》，成为史上成本最高的游戏。而上田文人的Team ICO更是6年零产出，《最后的守护者》开发至今已6年，却连一个DEMO也拿不出来。最近有传闻称上田文人已离职。目前SCEJ的家用机游戏开发力量已处于崩溃边缘，掌机是其在欧美兄弟公司面前仅存的最后尊严。

2010年2月上任后，河野弘将振兴SCEJ的希望放在了当时代号为"NGP"的新掌机身上。河野弘在美期间也和当地的游戏厂商打过交道，他知道日本人的家用机游戏开发实力已无法追上欧美，但未来的掌机业可能会是日本人的天下。欧美厂商都在一窝蜂地开发内容短小的智能手机游戏，而且在欧美游戏业的历史上，向来缺乏对游戏性精雕细琢的优质掌机游戏。当智能手机用户们玩腻了休闲游戏，开始对操作性更好、更具游戏深度的专业掌机游戏产生需求，欧美开发商将优势尽失，日厂可于此时大举进入，雄霸全球掌机业。PSV是大幅提高日本掌机开发实力，让掌机游戏水准全面超越智能手机的完美平台。



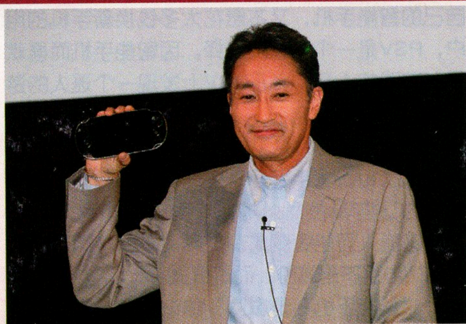
走出孤岛

指派对美国与东欧市场有丰富经验的河野弘担任SCEJ总裁，也表现了索尼集团增强国际色彩、打破日企传统的努力。日本的产品遍布世界各个角落，但日企的经营管理思维至今无法摆脱浓厚的岛国思想。终身雇员制、非日本人难以进入高级管理层、供应商优先选择日企……这种狭隘的本国主义成为亚洲金融风暴之后，日本经济迟迟无法恢复的重要原因之一。在2008年的金融风暴之后，由于日元汇率的持续飙升，岛国思想已严重威胁到日企的国际竞争力。

任天堂至今仍在墨守"核心零部件由日本厂商供应"的原则，与夏普、东芝等传统合作伙伴难舍难分，3DS的大部分零部件由日厂供应。在日元高企的经济环境中，这只会导致3DS承受巨大的成本压力。索尼则果断抛开矜持，PSV的大部分零部件选择了三星等韩国供应商，分享韩元持续走弱带来的成本优势。在日本2ch论坛上，"PSV部件全部韩国制、3DS全部日本制"成为近期热门讨论帖，网友纷纷表示应支持3DS，支持日本货，抵制PSV，抵制韩国货。对此，索尼副社长平井一夫不以为然，当日本某财经杂志记者问PSV为何大部分元件来自三星，平井一夫说："优化成本结构才能提高日本产品的整体竞争力，壳子里的零部件来自哪里并不重要，重要的是这是一部索尼的产品，是日本人为全世界创造的掌上设备！"

日本的多个行业已经在封闭的产业环境中走向绝路，其中最典型的就是手机业。很多年前，当我们说起日本的手机时，还是一副艳羡的表情。当欧美系手机仍以黑白屏幕为主流时，日本的手机已全面彩屏化，手机上网、视频聊天等功能层出不穷。消费电子巨头林立的日本，拥有完善发展整个手机产业链的能力。日本手机业在封闭式发展的同时，并未意识到自身IT技术的薄弱，当美国的IT巨人杀入手机业，将移动操作系统技术引入手机，掀起智能手机革命，在此领域完全空白的日本手机业溃不成军。游戏行业也是长期处于日系硬件巨头的垄断之中，虽然日本的游戏机不像手机一样在本国市场里固步自封，但在技术方面确实长期依赖本国。任天堂从NGC开始使用美国的处理器技术，但忽略了对网络的发展。而索尼直到PS3时代仍坚持由自己掌握核心技术，斥巨资与东芝和IBM合作开发CELL，造成的损失超过50亿美元，几乎拖垮了SCE。如果索尼一开始就放眼世界，与微软一样只挑最高性价比的现成技术，业界的历史将会改写。

6年前，索尼董事会选择霍华德·斯金格担任CEO，其重要考量之一就是要冲淡索尼集团的日本味，引进国际化的经营思维。6年来，索尼


▲平井一夫。

高级管理层不断换血，洋人或者有过留洋经历的高管纷纷被授以要职。“国际味”渐浓的索尼不顾公司内外爱国人士与当地政府的阻力，为优化成本结构而实施了多个被视为有损日本国民利益的重大举措，包括关闭日本国内多家工厂，辞退大量本国雇员，将更多工厂转移到中国等低劳力成本的国家。同时索尼不顾国内日趋高涨的反韩呼声，与韩国三星深度合作，因为索尼的大额订单不断从日企流向韩企，对于国际竞争力随着日元升值而不断滑落的日本供应商来说更是雪上加霜。索尼本身因果断更换供应商而在很大程度上削弱了日元升值造成的破坏性影响。今年上半财年，任天堂海外营收仅1600多亿日元，汇兑损失就高达524亿日元。而索尼集团同期海外营收超过2万亿日元，汇兑损失却低于任天堂。索尼正随着全球经济局势的变化而不断调整自身的业务构成，大刀阔斧地砍掉处于成本劣势的芯片、电子元器件等业务，强化适合内销以及适合发展中国家的产品，这些货币同样在不断升值的国家可减缓日元升值对索尼的影响。

PSV成为新经济形势下最适合索尼全力扶持的产品。至少在未来两三年内，PSV将会以日本本国市场的内需为主，在欧美的发展困难重重。在欧美和韩国大量高性价比电子产品的冲击下，PSV是仍能保持强劲内需的少数产品之一。同时PSV在整个亚洲都获得强烈关注，港版PSV开始接受预订当天，多家零售店的排队规模堪比秋叶原，在线预订也因为访问量太大而持续瘫痪。由于PSV本身是一部有硬件销售利润的掌机，与亏本卖主机的PSP发售初期截然不同，因此在盗版横行的一些亚洲国家与地区，索尼正在更积极地进行硬件销售方面的商业部署。虽然大陆行货版PSV至今杳无音信，索尼中国对PSV的宣传却十分积极，日本总部方面似乎也有意大量增加港版PSV发货量，先以非正式渠道提高中国大陆的PSV保有量。港版PSV能领先于欧美，赶在年内发售，且首发有多款大作中文版，显然是索尼在加大对大中华地区的部署。此外印度版PSV也计划于2012年初上市，东南亚、南美多国的上市计划正在探讨中。在新兴经济体创造的市场不仅能在很大程度上弥补欧美掌机市场的萎缩，而且硬件销售利润也更高。索尼集团的全球销售网络覆盖面更非任天堂所能企及，在这些新兴市场，索尼可以成为市场开拓者。

根据传统，PSV在亚洲新兴市场的游戏阵容安排将以SCEJ为参考，以在日本发行的新作进行本地化为主力。缺乏欧美第三方的支持不会对PSV在欧洲的发展造成太大影响，日式游戏仍在亚洲区的电子游戏玩家中占有优势。而由于软件定价原因，日本第三方们对价格太低的智能手机游戏仍然犹豫不决，SE、Capcom、Konami等主要厂商在高歌智能手机重要性的同时，所推出的游戏要么是被翻炒N遍的冷饭，要么是浑水摸鱼的迷你游戏，想玩这些日式游戏巨头们的大作，还是要首选掌机平台。iOS与Android上优质日式游戏的稀缺，是亚洲玩家继续购买高性能掌机的理由。

商业创新

《怪物猎人》在大中华地区的成功在一定程度上表明亚洲各国掌机市场的相似性，承袭PSP的成功经验，联机游戏是PSV对抗智能手机的法宝。智能手机拥有率极低的中小学生群体理应成为PSV的主力市场，尽快搞定Capcom，谈妥PSV的《怪物猎人 携带版 4th》应该成为河野弘的首要任务。

近期上市的《怪物猎人3 G》首批出货量仅42万，低于当年Wii版的《怪物猎人3》。如果这是一款PSP游戏，首发数量可能在8倍以上。Capcom几乎没有拒绝PSV的理由，PSP的500万《MHP》玩家只有极少部分因为《怪物猎人3 G》而转战3DS，大部分玩家仍在观望，等待真正进化的PSV版《MHP4》。我们永远不会忘记“NGC独占《生化危机》全系列”之后堂而皇之出现的《生化危机4》PS2完整版，不会忘记Capcom的墙头草品性。3DS版《怪物猎人3 G》与《怪物猎人4》的出现原因不外乎两点：其一是任天堂给了好处，其二是Capcom希望将《怪物猎人》的消费人群扩大到任天堂的掌机。而PSV版《MHP4》尚未公布的原因只有一个——主机尚未发售，一年之内难以达到《MHP4》所需的装机量。以《MHP3》的销量，PSV装机量至少要达到1000万才能达到承载一个《MHP4》所需的市场规模，而这至少需要3年以上的时间。在此之前，PSP至少还会有一个《MHP3G》。当然，猴急的Capcom不会等到PSV日本国内装机量突破千万才推出《MHP4》，PSP/PSV双版本将会是《MHP4》的最佳选择。主机换代衔接之间形成的真空期，也是Capcom决定以3DS为过渡，推出《怪物猎人3 G》和《怪物猎人4》的原因。从时间上推测，从明年开始，《怪物猎人》的顺序应该是《MHP3G》→《MH4》→《MHP4》，大约一年一作，PSP玩家应该还有两作可玩，3年后系列的主力才会转到PSV。

在《怪物猎人》到来之前，是第三方群雄们创造新时代掌机旗舰大作的良机。PSV拥有史上最多样化的操作界面，有便利的网络条件，以及媲美PS3的性能，新类型的硬件总是会成就一批新类型的游戏。当前索尼第一方与第三方尚未掌握PSV的精髓，首发软件虽然多达26款，但大多缺乏号召力。《未知海域 黄金深渊》是展示PSV性能的利器，可惜在日本影响力有限。索尼更需要的是技术派的Capcom，或者力挺PSV的小岛秀夫带来完全发挥PSV实力的本土大作。当前PSV面临的最大问题是第三方人手有限，难以为这样一部刚上市的掌机提供太多开发资源。双平台开发机制应该是初期阶段开发商的首选，未来两年内会出现大量PSP/PSV或者PSV/PS3跨平台游戏，过渡期的销量主力是PSP和PS3版本。为提高玩家购买PSV的动力，索尼要求第三方为PSP/PS3移植到PSV的游戏增加独特内容，同时SCE第一方开始尝试一种更大胆的经营模式——“买一送一”。

近期SCEA公开了多款美版PSV的首发游戏，这些游戏本身平平无奇，但它们“买一送一”的发行方式却很值得关注。玩家凡是购买这些游戏的PSV版，即可从PSN上免费下载到PS3，可用PS3游玩，两个版本之间的存档记录完全通用，真正实现家用机游戏与掌机游戏的无缝接合。笔者曾设想“购买PS3游戏赠送PSV版”，或者“以略高于单一版本的价格购买两个版本”，以此实现对PS3软件资源的利用。如今索尼采取的买一送一策略可视为朝此方向进行的试探性摸索，有望成为说服欧美第三方开发PSV大作的突破口，这也是该经营模式由SCEA率先提出的原因所在。

PSV性能逼近PS3，为PSV开发PS3同等级的AAA级大作意味着每款游戏成本高达数千万美元。单靠PSV的装机量，以及掌机游戏低于家用机的定价，无法让第三方产生为其开发独占大作的动力。而如果PSV游戏都只是PS3的简单移植，大多数玩家为了获得更好的游戏体验必定是选择PS3版，只有极少数铁杆玩家会在花60美元买了

■港版PSV仅仅晚于日版一周首发，可谓神速。



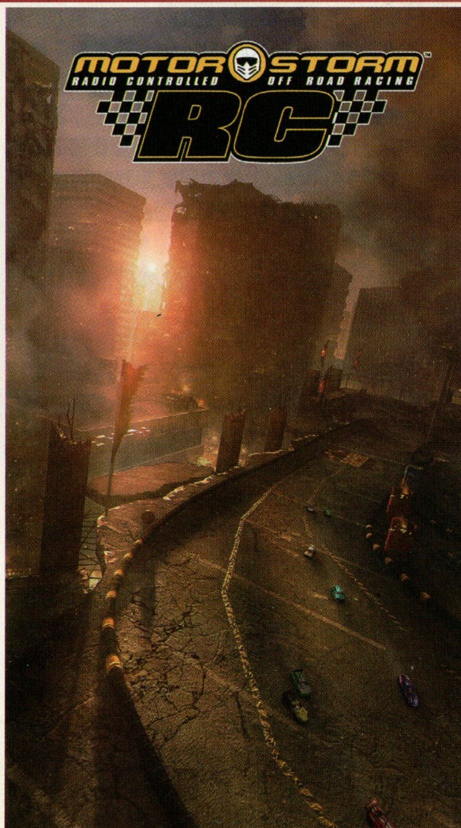


▲3DS版《MH3G》成为狙击PSV的话题大作。

PS3版之后，再花四五十美元买个PSV版。而如果购买了PS3版之后，PSV版免费赠送，那将会是对家用机与掌机玩家共同的巨大诱惑。只需花一张游戏的钱，PS3玩家就可以随时随地玩到家用机品质的大作，那些在PS3和X360之间摇摆不定的玩家，将会因为PSV的存在而选择PS3，而同时拥有PS3与X360的玩家，今后购买跨平台游戏时必然选择PS3版，甚至会有不少X360用户因此而再买一台PS3和PSV，PSV与PS3的战略捆绑将成为索尼在家用机和掌机市场同时崛起的希望所在，成为SONY UNITED计划的最佳典范。

PS3/PSV的软件捆绑优势显而易见，其阻力在于软件商需要付出额外的移植成本，索尼的权利金收入也会受到很大影响。PSV被不少开发商赞誉为“史上开发环境最友好的游戏机”，移植PS3游戏的成本也许不会太高。买一张PS3游戏，送一个PSV版的下载码，不会产生额外的游戏卡片生产成本，不过在PSV版免费提供的前提下，多出来的移植费用也很难让第三方接受。此外索尼也必然无法向同捆赠送的PSV版征收权利金，如果今后PSV充斥着这种买一送一的游戏，索尼将无法指望PSV建立起可靠的权利金收入渠道，PSV将成为一部只能靠硬件利润维持的主机。软件捆绑会提高PS3版的游戏销量，但收入提高的程度是否能弥补移植成本，以及索尼在PSV版权利金方面的损失？这是一个无法量化估算的因素。索尼只有先用部分第一方游戏做实验。

另外一种比较容易为第三方所接受的同捆模式是“DLC同捆”。高成本的AAA大作仍然只有PS3版，发售后可推出价格10美元左右的大型DLC，这些DLC可同时制作PSV移植版，然后按照正常PSV游戏的定价作为完整的零售游戏推出，购买者可免费获赠PS3版的DLC。或者花60美元购买PS3版后，再加10美元即可获得PS3的DLC外加PSV版下载码。这种经营模式事实上将厂商热衷制作的DLC变成了PSV的外传作品，这是SCEA即将实施的买一送一发行方式的自然延伸，既可有效控制游戏开发成本，又能通过PSV版和DLC版的双重收入来源提高收益率。



▲随欧版PSV主机一同首发的《机车风暴RC》就采取“买一送一”模式，支持PS3和PSV。

挑战与机遇

在家用机的AAA大作发售同期，利用业界的关注效应，推出一个价格低廉、内容也低廉的IOS版——这已经成为欧美第三方普遍的掌上游戏经营策略。与家用机的深度互动将成为今后PSV对抗iPhone的重要战略。智能手机拥有PSV无可比拟的便携性，但PSV只要与PS3联动，游戏素质达到PS3水准，售价却控制到手机游戏的水平，定将成为家用机玩家们的首选掌上游戏平台。PSV的设计理念缺乏创新，却可通过商业模式的创新，成为智能手机时代里掌机业的救星。

智能手机改变着人们的生活方式，人们不再需要用掌机来打发时间，这是各种分析家们断定掌机已死的理由。掌机行业要打破困境，除了靠核心玩家和中小学生外，还应该瞄准那些有更新换代需要的智能手机用户。智能手机的普及导致普通用户换手机的成本飙升，智能手机的升级换代速度太快，而除了核心果粉与部分不差钱的潮流人士外，大多数人不会过个一年半载就花七八百美元换新一代iPhone。当智能手机全面普及后，由于成本居高不下，多数普通消费者的手机更换周期可能会大大延长。对于那些用腻了自己的智能手机，又不愿花太多钱换新手机的用户，PSV是一个不错的选择。因智能手机而喜欢掌上游戏的人们，会在PSV上发现一个迷人的游戏世界。

SCEA总裁杰克·特雷顿说：“在我们因为平板电脑和智能手机而流失一个客户的同时，也将因为这些设备而增加三个对游戏感兴趣的客户，这些人可能会变成有更高需求的精明玩家。我们认为这不是威胁，而是机遇。”

“智能手机不是威胁”的论调有一些公关口吻，但玩家数量的大量增长确实正在带来新的机遇。EA首席执行官约翰·里奇蒂耶洛认为，由于社交网络与智能手机的崛起，目前全球玩家数量已超过10亿。在不到5年的时间里，玩家数量增长了一倍。新增的休闲游戏玩家中，也不乏在游戏身上投入大量时间与金钱的“优质客户”，他们能花费数百美元在《FarmVille》或《愤怒的小鸟》中购买虚拟道具，索尼要做的就是将这部分消费者变成PSV的玩家。为此，PSV也应该引入道具收费制，根据智能手机游戏的标准定价，通过更丰富的收费道具或DLC增加收入。一些第三方已经在进行这方面的探索，《山脊赛车》PSV版只有3条赛道和5辆赛车可选，NBGI显然希望通过后续下载内容盈利。不靠谱的是这款只有3条赛道的赛车游戏本身售价3980日元，相当于过去正常版PSP游戏的价格……把一个游戏体验版当作完整版游戏来卖，NBGI的“奸商”嘴脸遭到玩家炮轰，其游戏销量与商誉必将严重受损。在日本当前恶劣的业界环境下，某些鼠目寸光的厂商肆意掠夺核心玩家的行为实在令人心寒……

由于PSV用户基数小，初期无法像智能手机游戏一样以1美元的价格外加收费内容盈利，厂商在决定游戏内容含量与定价时因谨慎把握其中的度，初期应以完整零售版的收入为主，主机出货超过千万之后再逐步提高追加收费内容的比例。拥有足够的用户之后，PSV的盈利模式将呈多样化发展，网游以及类似于“使命召唤 精英”的收费网络服务迟早会引入PSV，这些可持续性收费模式可帮助厂商将PSV的AAA大作制定为可与手机游戏对抗的诱人价格。

索尼为PSV定名“Vita”，取其“生命力”之意。在掌机业面临生死存亡的危机之时，PSV将最终使其保持旺盛生命力。有优质游戏为后盾的硬件永远有其市场，而传统掌机游戏的定价才能让厂商开发出有足够深度的游戏，至少还有数千万玩家需要这种优质的掌上游戏体验，而不是终日在弹射飞鸟与切水果中消磨时光……

■PSV与PS3将会建立更紧密的跨平台互动。




2012 灾难自救手册

——游戏中的灾难警报

玛雅人说：2012年12月21日的黑夜降临以后，12月22日的黎明永远不会到来！

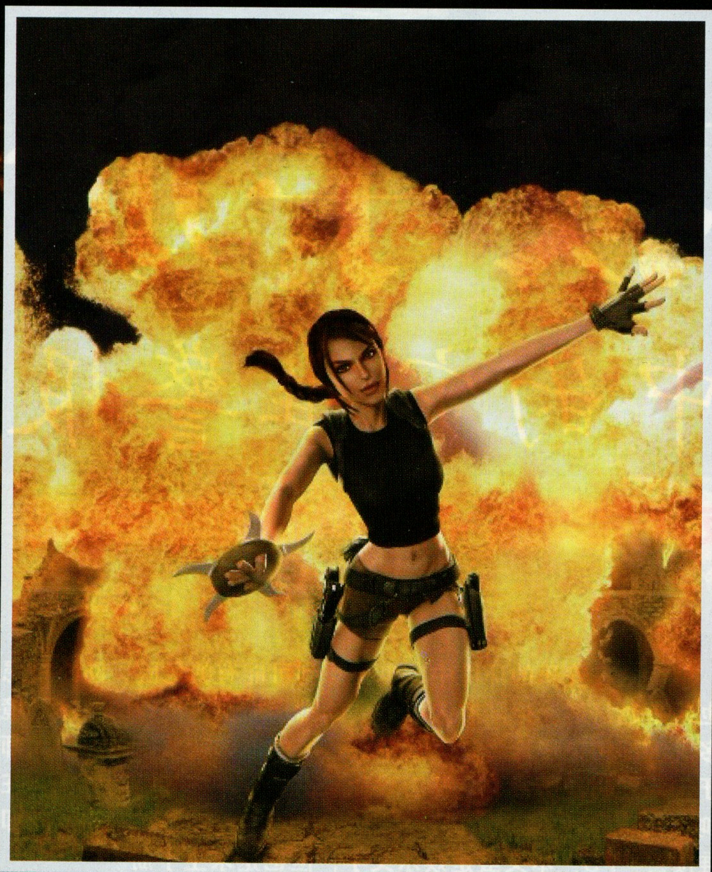
文 Andriy47

“居安思危，思则有备，有备无患”——这句话提醒人们，就算处在安乐的环境中，也要想到可能有的危险，防止祸患于未然。如今人类运用科技的能力越来越强，人们居住的环境也越来越舒适，但随着人类发展的脚步加快，地球的自然环境却在不断地遭到破坏，而对于将来可能发生的大灾难场景，很多导演都用电影诠释过，其中最著名的电影就要属灾难片大师罗兰·艾默里奇导演的《2012》了。其实，PSP上也有很多关于灾难题材的游戏，这些游戏让玩家能以身临其境的感觉，在虚拟的世界中体验叫天天不应、叫地地不灵的绝望无助，从而唤起玩家对现实生活的珍惜和对环境保护的意识。在2012即将到来之际，我们不妨将心放平，来看看游戏中出现的那些灾难预警。PS：本文虽是娱乐文字，但也是求生手册。

将希望燃成灰烬——火灾

火灾是指在时间和空间上失去控制的燃烧所造成的灾害。火灾算是众多灾害中最经常、最普遍地威胁公众安全和社会发展的一种。人类能够对火进行利用和控制，是文明进步的一个重要标志，但是也因为人类的文明进步，火灾隐患越来越多。由于日常生活中的引燃物很多，所以小到烹饪器具内的厨房火灾，大到森林火灾和发电厂的火灾都，潜在的隐患无处不在。大家不要认为火灾不会带来毁灭性的打击，1871年10月8日的芝加哥大火差点把当时美国发展最好的城市毁灭掉。当时美国伊利诺伊州的芝加哥市的房屋大都是用木料搭建起来的，所以很容易着火，而引起火灾的原因据传是一头倔强的奶牛踢翻了地上的油灯而引起的，这一场大火烧了几天几夜，把芝加哥市区8平方公里的地区统统烧毁。据官方统计，这次大火使10万人无家可归，300人丧命，死伤牲畜不计其数，间接损失难以估算，这就是美国历史上有名的芝加哥大火。除开闹市区那些意外失火，无人森林的自然大火更是人类无法控制的。据统计，目前世界各地每年发生森林火灾达20多万次，平均每年烧毁的森林面积占世界森林总面积的0.1%以上，但是目前为止有据可查的烧毁百万公顷以上的特大森林火灾已经有七次之多，损失触目惊心。1976年发生在澳大利亚的森林大火，更是烧毁森林及草原1.2亿公顷，占其整个国土面积的七分之一，这次大火灾也被称作“世界火海”。之所以造成这样的大规模的森林火灾，除了人为因素，主要是雷电造成。森林中堆集的落叶等，在小雨后的潮湿状态下，缓慢氧化发热，在堆积状态下热量得不到散发，温度升高。而温度的升高，又加剧了氧化发热。如此恶性循环，导致了从暗火到明火，从小火到大火的过程，最后引发了森林火灾。这种自燃引起的森林大火，人们很难预防，也很难控制。

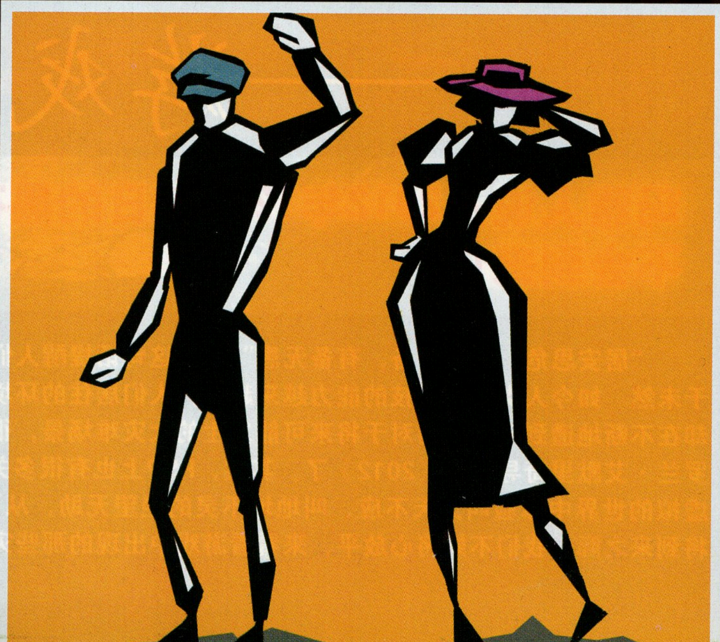
游戏中，火元素的运用也是非常丰富，不少游戏中角色拥有火属性的攻击魔法，而作为道具，火把可以在探索黑暗领域的时候为玩家指出一条明路，但更多的时候，火元素是作为对玩家的一种威胁或者是障碍物存在的。专门对抗火灾的游戏并不多，早期PS2游戏《18局消防员》、《樱坂消防队》都是让玩家直接扮演消防队员，冲到火灾现场的最前线进行灭火救人任务的，这些游戏可以让玩家感受到身处火场的紧张感和视觉刺激。而Atari公司也在2007年发售了一款PC灾难抢救游戏《911急救先遣队》，玩家在游戏中扮演该支小队的队长，指挥队员们处理各种突发情况，比如发生火灾以后赶往现场扑灭火势的同时还需要对火灾现场受伤人员进行医疗救援及维持现场治安，从而积累声望把小队培养成为市民们心中的模范队伍。诚然，由于PSP机能的限制，使得其游戏达不到PS2和PC游戏水平，但在PSP平台上，我们依然能找到给我们火灾警示的游戏。



游戏预警

《紧急出口》

《紧急出口》是一款集智力解迷和操作技巧于一体的休闲游戏。如果所处的大楼发生灾情了怎么办？怎么样让自己从险要的地方脱身？也许真的身处险境的时候人们就不会再沉着思考这些问题了。在



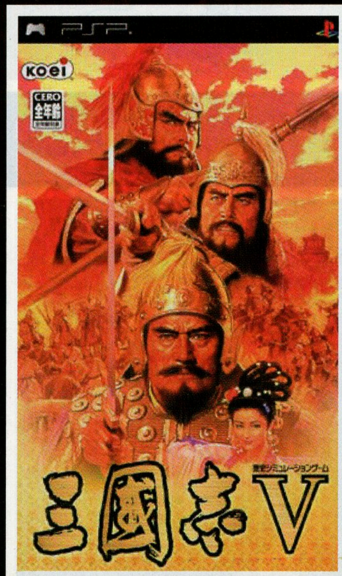
《紧急出口》中，玩家控制主角解救被困人员，主角的动作非常丰富：走、跑、跳、抓、使用道具、按开关、推箱子、背起负伤人员。再加上五花八门的道具，以及场景中的机关陷阱等，使得这款游戏各种要素十分丰富，而且很讲究步骤性，对各种事务先后顺序的掌控是游戏的主旨，可以培养你的条理性和统筹思维。但是在现实生活中，身临火灾现场的你可能就没这么冷静了，身体的行动可能完全受到逃生本能的支配。游戏中，经过你的千辛万苦和绞尽脑汁，终于看到被救人士一个个完好地逃出险情现场，心情也会豁然开朗起来。

游戏的最大乐趣在于成就感，虽说游戏有一定难度，但是还算适中，不过切莫急着一口气通关，也不要一有困难就找攻略。有难度的地方放一放，跳过去，闲着的时候拿出来想想，突然灵机一动，思路就来了，游戏最大的乐趣和精髓也就在于此了。浓重的美式粗线条剪纸画风让游戏的画面格外清新，由逃跑和救生为主体的《紧急出口》强调严谨的大局观和做事的步骤性，虽然是游戏，但逃出生天的方法却大都实实在在地源自现实生活。这种卡通渲染的逃生游戏虽说不能让你的代入感满点，但能从游戏中学点火灾逃生知识还是蛮不错的事情。



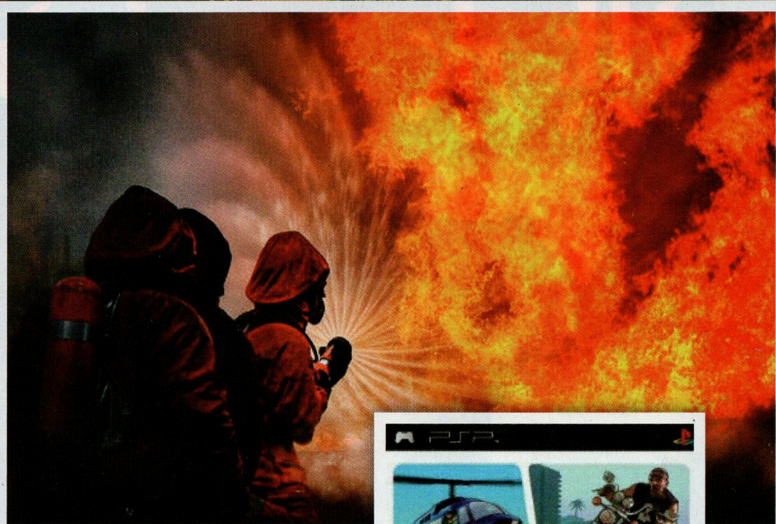
《三国志》系列

在中国古代，大多数建筑都为草房或木房，没有电，晚上只能靠油灯之类的明火工具照明，更没有现代建筑中必备的灭火器，所以古代的夜晚失火简直是司空见惯的事情。在古代，有人家里着火了，一般会找些水缸或者盆罐装水来救火，这种救火能力遇到火势稍大的情况就很难控制了，所以古时候更夫在报更时还要说“小心火烛”之类的话。对于古人来说，火是一个相当有攻击性的东西，所以在人类战争时，火攻成为一个极其重要且杀伤力巨大的进攻手段。“《三国志》系列”中，两军对垒，还没针尖对麦芒时，先用谋略使对手非战斗性减员的话可以让己方提高不少胜算，而数种谋略中首当其冲的便是“火攻”，连张飞这样的莽夫在战斗也知道“火攻”的重要性，虽然他使用火攻的成功率有点低就是了……使用火攻以少胜多的战例在三国时期更是不胜枚举——刘备火烧博望坡、诸葛亮火烧南蛮藤甲兵、陆逊火烧连营七百里等等，但最为著名的还是为三国之势打下基础的“火烧赤壁”。作为中国历史最著名的“一团火”，几乎所有三国题材的游戏都会将这场火当做是主要的题材，而后人都还在津津乐道这场壮阔宏伟的战役时，有没有人想过丧身火海的数十万士兵，为了满足军阀们扩充地盘的私欲，火无辜地成为了杀人的工具。苏东坡的“谈笑间，樯橹灰飞烟灭”一句，更是映射出当年赤壁之战火攻的惨烈。

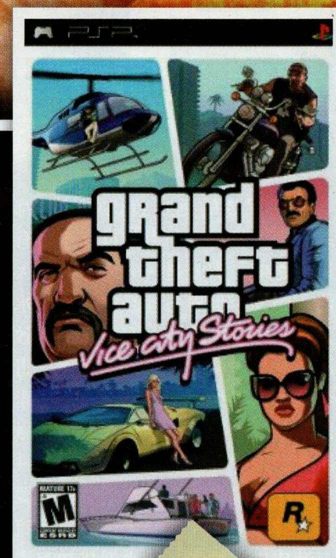




《横行霸道 罪恶都市》



“《横行霸道》系列”大都会制造一个模拟的现实出来，在那里有着多元民族、文化背景的城市。玩家扮演的主人公在城市里过着开放式生活，可以做很多事情，非常自由，就连犯罪也是被允许的。而游戏的最大特点是冷幽默，主线故事人物性格鲜明，对话经典，主角都是坚强冷静的男子汉，故事结束总能充分满足玩家扮演男子汉的愿望；另一方面玩家也可以在大街上用各种武器滥杀无辜，做什么事情



火灾自救守则

1、在人口密集的场所留心疏散通道、安全出口及楼梯方位等，以便关键时候能尽快逃离现场。

2、突遇火灾，保持镇静，迅速判断危险地点和安全地点，决定逃生的办法，不要盲目地跟从人流和相互拥挤、乱冲乱窜。

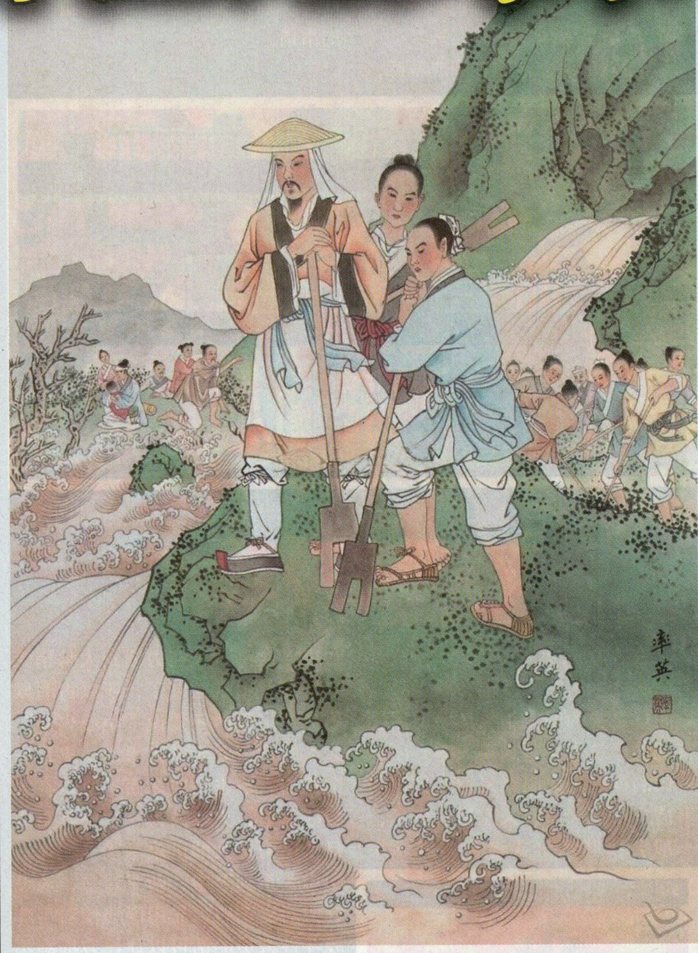
3、朝明亮处或外面空旷的地方跑，要尽量往楼层下面跑，若通道已被烟火封阻，则应背向烟火方向离开，通过阳台、气窗、天台等往室外逃生，注意不能走电梯，为了防止火场浓烟呛入，可采用毛巾、口罩蒙鼻，匍匐撤离的办法。

4、如果在野外森林遭遇火灾，应当使用沾湿的毛巾遮住口鼻，附近有水的话最好把身上的衣服浸湿，这样就多了一层保护，然后要判明火势大小、火苗延烧的方向，逆风逃生，切不可顺风逃生。

都没有约束。当然，游戏主线和支线还是会鼓励玩家去做一些利国利民的事情，比如在《横行霸道 罪恶都市》中，主角可以开着消防车去火灾现场救火救人，VICE CITY是一个火灾发生较为频繁的城市，玩家需要在限定的时间内灭火救人，在开车赶时间的同时，还要注意不要撞倒路上的无辜市民。值得一提的是，当玩家将救火任务提升到一定等级的时候，将获得火免疫的属性，如果现实中的消防员在完成一定数量的救灾任务之后也能获得这个属性的话，那真是老百姓的福音啊……

自然之怒——洪水、冰河世纪到来





任何民族的远古传说的内容都千差万别，但是有一点却存在于所有的记录之中，那就是——洪水。从大禹治水到如今世界各地经常发生的水灾，再到科学家预测温室效应会导致的严重后果，都可见洪水是人类一直需要抗争的强大对手。引发洪水因素也比较多——暴雨洪水、泥石流、融雪洪水、海啸等等。人们长期掠夺性破坏自然环境是如今洪水泛滥的重要原因，肆意砍伐树木，会造成水土流失，造成洪水隐患；而大量排放有毒气体会导致温室效应，全球气候变暖并带来一系列灾难……今年年初，澳大利亚东部沿海地区遭遇洪水侵袭，一位游戏收藏家遭遇洪水的洗劫，导致他多年来收藏的各类游戏主机和周边全部泡汤，这其中甚至包括任天堂的古董花牌，一堆“金光闪耀”的游戏古董瞬间变成一文不值的塑料片。游戏中很少有洪水泛滥的场面，并不是因为这不是一个好题材，而是因为机能的限制导致洪水较难以精美的画面表现出来，另外洪水逃生主题也过于单调，厂商很难将很多有趣的元素融入游戏之中，所以将对抗洪水列为主题的游戏少之又少，不过与其沾边的游戏还是有一些的。PC平台的同名电影改编游戏《未来水世界》就是将地球两极冰层融化，世界变得汪洋一片，人们只有在水上生活的情景展现给了大家，游戏中所有的都市、文明以及人类的过去都被淹没在茫茫汪洋之下，这给了玩家极大的震撼，对一直生活在陆地上的我们来说，是否应该明白，当游戏中的情景到来的时候就真的为时已晚了。

游戏预警

《绝体绝命都市》系列

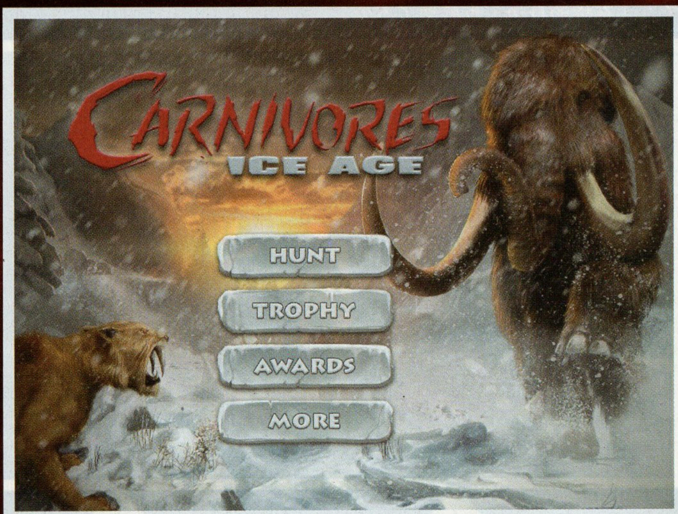
“《绝体绝命都市》系列”虽然不是画面最好的逃生游戏，但绝对是最专业的！在系列第三作登陆PSP之前，PS2上推出的《绝体绝命都市2 冰冻的记忆》是以被大暴雨淹没的都市为背景，玩家需要扮演那些陷入洪水危机的人们，想尽一切办法逃生。游戏的特色是很



多逃生的小细节，玩家不是一人在逃生，而是和众多的难民一起携手走出困境。而玩家的一举一动都会对其他人造成影响，比方说在场景中玩家打开一些房间的门后，如果洪水涌出刚好把一些杂物冲到另外一名角色面前，或者令后者前方的天花倒塌，那么后者将无法继续前行。游戏中还有体温设定，当角色体温过低将会影响行动速度。总之，这是一个绝对新奇的游戏，虽然游戏的画面不敢恭维，操作也有这样那样弊病，但作为一款主题新颖的游戏，还是值得很多玩家尝试的，看看面对洪水，我们人类究竟有多弱小。



《肉食动物 冰河时代》



大家还记得2004年罗兰·艾默里奇的灾难片《后天》吗？气候学家在观察史前气候研究后指出，温室效应带来的全球暖化将会引发地球空前的灾难，而这个灾难表现为以美国为代表的部分地区一天之内温度急剧下降，洪水泛滥，并进入冰川时代。严重的温室效应不仅仅是全球变暖和引发洪水这么简单了，六千五百万年前的冰河世纪，让恐龙全面灭绝，那么新的冰河世纪如果到来，人类会在哪里？这款在PSN上提供下载的PSP游戏《肉食动物 冰河时代》告诉了我们答案。在白雪皑皑的冰川地带，玩家需要扮演狩猎者捕获各种冰河时期才出现的动物，诸如猛犸象和剑齿虎等。这些动物都异常凶猛，稍不注意便会成为这些动物的脚下游魂，真实反映了冰河时期弱肉强食的规则定律。第一人称的视角让整个捕猎过程更加紧张刺激，虽然游戏的操作有点别扭，但是游戏却真实反映了冰河世纪下，人类的一种微妙的生存状态，没有高大的建筑、没有舒适的沙发、没有可口的牛排……只能在冰天雪地中同那些异常凶猛的野兽斗智斗勇，苦苦求生。



洪灾逃生守则

1、遭遇洪水时，人们应远离危房里及危房周围、洪水淹没的下水道、马路两边的下水井、不要靠近电线杆及高压线塔周围和化工厂及贮藏危险品的仓库。
2、在无法及时逃脱的时候要向高处转移，在基础牢固的房顶搭建临时帐篷。
3、千万不要强行逃脱除非在水可能冲垮建筑物或水面没过屋顶被迫撤离，否则待着别动，等水停止上涨再逃离。
4、利用反光或者显眼的物品发出求救信号等待救援。

人类脚下的威胁——地震

地震是地壳快速释放能量过程中造成的震动，在地球的表面，地震有时还会让地面发生移动。地震可能引发山泥倾泻甚或火山活动，如地震在海底发生，海床的移动甚至会引发海啸。虽然我们通常认为地震是板块之间的碰撞引起的，不过实际上行成的原因有很多，通常分为构造地震、火山地震、陷落地震、诱发地震。构造地震就是通常的板块碰撞，火山地震顾名思义就是火山爆发所引发的现象，陷落地震是由于过分摄取地下水

的后果，最后的诱发地震是由于外界因素造成的地壳改变，通常出现的原因有地下核爆炸、陨石坠落、水库过度蓄水等。游戏大国日本由于是一个处在环太平洋火山地震带上的岛国，是太平洋和亚欧板块的交接地带，而世界上有九成的火山都在这个带上，所以日本经常发生大大小小的地震，在各种动漫剧集中，经常会有地震的警报和通知。日常生活中，日本人普及地震逃生知识也是值得全世界人民学习的。日本的学校每个学期都必须搞一次避震演习，所有教师从学生时代起，就接受过很多次避震演习。因此，现实中遇到地震时，他们知道该如何做，正确的步骤是什么。从小学一年级到高中三年级的十二年下来，他们大概要接受30多次防灾训练，但却从未接触过任何有关灌输理论的教材。通过不断的演习，让他们明白了，在自然灾害发生时，人与人的协调与配合最为重要。而地震对日本游戏业也是影响颇深，不仅会导致主机价格上涨，还会让不少游戏的发售延期，网络服务的中断等等……今年3月份日本的里氏 8.9级强烈地震就让不少游戏延期发售，PSN的服务也因此中断。

日本人地震实战逃生知识可谓相当完备，与地震相关的游戏做的也相当不错。NDS上发售的《地震DS 72小时》更可谓是地震防灾教程。一般认为大规模地震发生后，到行政的支援需要花费72小时。同时，灾害中埋在废墟中的受灾者的生存率，超过72小时的话会大幅度降低，游戏的主题便是这72个小时。游戏中，玩家能以猜谜形式学习发生地震前的准备和发生了地震之后的对应，有关自救的问题等。另外还用插图和照片直观地解说了在地震中的逃生方法，可谓“防灾百科词典”。但是由玩家亲自操纵在地震中逃生的角色似乎才有身临其境的感觉，《绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌》将最真实的地震逃生体验呈现给大家。作为日本这个地震多发地带国家，这样一款防灾知识游戏是必须的，当然对于我们来说警钟长鸣，防患于未然，让悲剧不再重演。

游戏预警

《绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声》

这是“《绝体绝命都市》系列”来到PSP平台的第一作也是系列的第三作。在人们为生计奔波的某一天，游戏舞台“中央岛”毫无征兆地遭到大规模地震袭击而失去了城市功能的，我们的主角便成为千万受害者中的一员靠着求生的本能与地震斗争。在现实中，如果遭遇地震，那么人们的关系都会产生微妙的变化，是一起求生的受害者，也是有限资源的竞争者。他们可以协力越过障碍物，也会为有限的生存机会反目，甚至可以为一瓶矿泉水而杀人……在《绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声》的世界里，我们除了看到灾民们蹒跚的步履，也能看到女主角本条咲用自己的歌声治愈那些受到创伤的灾民，看到了黑暗中人们温情的一面。游戏中的收集要素“防灾手册”也让玩家在玩游戏的同时学习不少逃生知识，这是由日本灾难防治专家参与编写的，很有实际意义也非常权威……这样的游戏可谓寓教于乐。饭田舞演唱的主题曲“キミの邻り で”（在你的身边）也感动了不少人。另外，这款2009年的游戏中背景时间被设定在2011年3月，它的续作《绝体绝命都市4》原定发售日期是2011年3月份，然而日本在2011年3月11日发生了里氏8.9级地震，并引起海啸……我们希望这样灾难性的预言不要再次出现了。





地震逃生守则

1、在室内可暂时躲避在坚实的家具下或墙角、厨房、卫生间等承重墙较多，跨度较小的地方，注意避开外墙体等薄弱部位。

2、主震过后，应迅速撤至户外。在室外可跑向比较开阔的空旷地区躲避。

3、如在山区还要注意山崩和滚石，可寻找地势较高处躲避。

4、地震中被埋在废墟下的人员，若环境和体力许可，应设法逃生。

5、如无力脱险自救，应尽量减少体力消耗，等待救援人员。

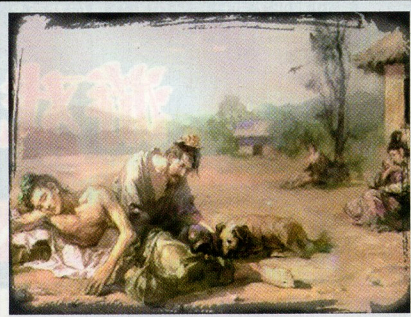
噩梦的蔓延——疫病

疫病，是由于一些强烈致病性微生物，如细菌、病毒引起的各种急性传染病的统称。其特点是发病急剧，病情险恶，具有强烈的传染性，易引起大流行大爆发。仅在人类历史上所记载的大规模疫病的记录就有五十次以上，共造成了十几亿人的死亡和十余个帝国的衰落。疫病一般都是由于生活环境卫生条件不好所引起的，这也是现代社会对公共环境和生活环境卫生及其重视的原因。在欧美的游戏、电影和剧集中有不少关于僵尸和病毒感染的内容，正在热播的美剧《行尸走肉》受到不少人的追捧，这部动漫改编剧集尽管题材有些老套，但却着重刻画了人物角色的心理活动与变化，人性中的黑暗面在大灾难中暴露无疑，当整个人类面临毁灭灾难的时候，幸存的人每一步都显得非常沉重。而日式经典冒险游戏“《生化危机》系列”中“T病毒”将整个城市都变成人烟飘渺的“丧尸国度”。科学的进步和病毒的生存能力成正比，医药技术的进一步发达让病毒的抗性越来越强，更加难以消灭，而对于那些传染性极强的病毒，如果不加以控制便会出现大规模的恐慌，甚至是人类全部感染导致灭亡。现在众多的游戏和电影中都以含有致命微生物的生化武器作为一个噱头，但制造这种武器本身就是一种违背道德的行为，其一旦投入使用便会对生活在这个世界上的生物产生巨大威胁。

游戏预警

《三国志》

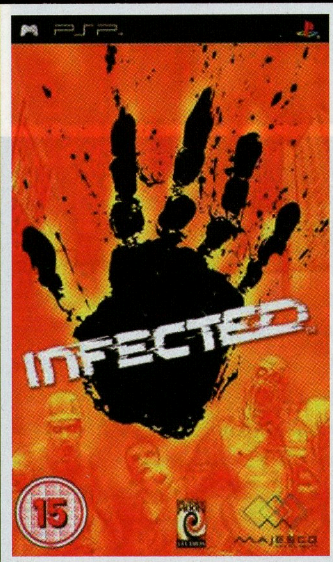
三国时代的许多故事流传千古，但大多数人未必知道这数十年间出现过连绵不断的大瘟疫。据不完全统计，从西汉到东汉，前后历经425年，西汉有11次，东汉有27次，平均每11.18年就有一年出现疫情。在当时医学技术还不是十分发达的情况下，这样的高频率的疫情显然对社会的影响比较大。三国时期，由于商业流通的兴盛，军事行动的频繁，人口迁徙的加快，自然灾害的增多，自然环境的恶化，为疫病的流传提供了更加适宜的条件。“《三国志》系列”中，玩家率领千军万马南征北战的同时，还要注意自己国内的各种灾情，如洪水、旱灾、蝗灾等，但最严重的还是要属瘟疫了。受到瘟疫的侵袭之后，不仅老百姓会成批死去，自己的兵力都会受到影响，疫病无情夺命无数，还会使国内陷入恐慌治安度持续消减。现如今社会秩序稳定，生产力向前发展，人民的生活水平有所提高，疫病的流行频率虽然较低，但我们依然不能放松警惕，保护公共环境卫生应该积极从我做起。





《感染》

PSP没有“《生化危机》系列”的作品，由于机能限制，也没有《丧尸围城》和《求生之路》这样满屏都是感染者的僵尸题材大作，但是我们可以在PSP上玩到《感染》。美国纽约的圣诞节爆发一种奇怪的病毒并四处传播，这种病毒感染初期和普通的感冒没什么差异，只不过是咳嗽、打喷嚏，然后浑身发热，当患者吃了药也不见好转的时候才感到有点不对劲了，最后受感染的普通市民变成了疯狂的暴徒。警官Stevens是第一批受害者之一，不过与其他受害者不同，她对于这种病毒有免疫能力。之后科学家发现Stevens的血液具有杀灭病毒的特效，于是设计了一



种“滤毒枪”，这种枪的枪壳涂有从Stevens肩膀抽出来的血液，用这种枪朝受感染者射击就会使其爆炸。游戏中至少发明出了一种对丧尸有效的武器，假如这种可怕的病毒真的在现实生活中蔓延，不知道咱们的科学技术到底能不能跟上呢？





疫病自救守则

1、早发现早处理，不讳疾忌医，一旦发现自己有发烧感冒等流感症状立即去医院接受治疗。
2、保持公共环境和生活环境整洁无污染，抑制传染病源头，处理污水，防鼠灭鼠，注意喷洒防蚊蝇药品。
3、不喝生水，不吃生食，饭菜应现做现吃，尽量不存放熟食。
4、在疫区出门要带好口罩手套，避免接触感染病原体，有条件的接种疫区流行病疫苗。
5、注意自身体质，多多锻炼身体，提高自身免疫力。

天外飞仙——不可抗拒因素

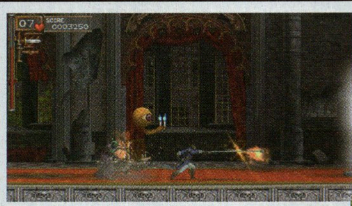
地球毁灭的预言有很多，相信大家小时候也曾听说过火星撞地球、地球爆炸、外星人入侵之类的地球毁灭人类灭亡的末世说。这种人力不可抗拒因素大多来自宇宙，非主观因素决定而客观形成的事件或条件，当这些事件发生的时候人类大都是没有办法改变的，人类的力量在宇宙中只能算作沧海一粟，宇宙乃至外太空的浩淼我们尚无从知晓，所以那些不可抗拒的因素让我们有更多想象的空间。1998年上映的美国科幻片《彗星撞地球》便描述了其他天体对地球所造成的威胁。虽然在电影中，要类最后依靠核装置和一点运气拯救了地球，但如果现实中出现这一幕的话还是会令人措手不及。游戏中的虚幻舞台给设计者们一个广阔的想象舞台，游戏内容中包含那些不可抗拒因素也会比较多，下面我们就来看看吧。

游戏预警

《恶魔城X 历代记》



德库拉是传说中吸血鬼起源之一，出现在中世纪的欧洲，他也是各类游戏题材的重要反派角色。“《恶魔城》系列”就是玩家与吸血鬼之王德库拉斗争的一条华丽轨迹，每隔一段时间，人类和平的世界中总会突降一个欧洲中世纪风格的古堡，里面有个从来不换衣服的白发大叔总是坐在他那个价值不菲的座椅上倾斜着脑袋，这位看似怀旧主义者的大叔便是德库拉。对于毁灭人类，德库拉还是胸有成竹的，除了自己强大的黑暗力量，手下还有数不清的部下：科学怪人、美杜莎、木乃伊、牛头人、死神……每次在恶魔城降临的时候，大多数人们浑然不知，因为有一个特殊的家庭——“贝尔蒙多家族”是德库拉终身的宿敌，每每恶魔古堡出现，这个以特殊鞭具为传家宝的家族总有那么几个人会不请自来，独闯龙穴，然后送德库拉回到自己的次元。德库拉拥有的黑暗力量“支配之力”确实很强大，再加上数以万计的恶魔部队，看样子毁灭人类不是不可能的事情，但每次他一出现，毁灭人类的阴谋便被吸血鬼猎人扼杀在襁褓之中，不得不说这是其作为反派首领的一个悲剧。



《合金弹头》系列

一个曾经雄心壮志的军人，受到部下的敬重和爱戴，但他的妻儿在政府秘密策划的一次百货公司爆破丧生后，他就性情大变，聚集许多人的力量准备征服地球，并立自己为反叛军总司令。为了达到其目的这位军人不惜与入侵地球的火星人结盟，一起攻击地球防卫部队，当了个我们俗称的“汉奸”。在被地球军击败之后，他并

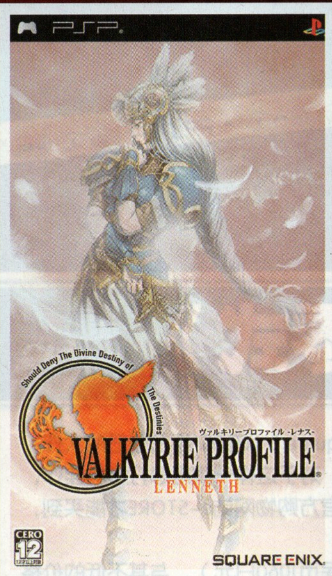




不气馁，但这时又出现了外太空生物，把火星人掳走并开始攻打地球，这个叛军司令为了不让外太空生物先得手便又和地球军结盟，并赶走了不速之客……这个经历坎坷的重量级配角便是来自“《合金弹头》系列”里的摩登司令。从摩登司令的经历来看，火星人和外太空生物并不是强大无比的，我们依靠有组织的军事行动，还是能将那些企图占领地球的外星人打跑的。因为在《合金弹头》的世界里，外星人也怕枪，外星人也怕以少打多，外星人也会逃跑……

《女神侧身像》

欧洲神话中神明总是高高在上，掌管着人间的所有事情。而主神“奥丁”为了应对“诸神之黄昏”，派遣女武神瓦尔基里下到人间去寻找人类中最强的战士，并收集他们的灵魂送到神界阿萨神族的阵营，以对付“诸神之黄昏”中的华纳神族。女武神以灵魂选定者的身分介入凡间感受凡人的亡魂的生平事件，然后引导其成为神界战魂而帮助主神奥丁成为对抗“诸神之黄昏”的战士。女神对于即将消失的灵魂来说，既是引导他们登上天堂的天使，同时也是宣告他们迈向地狱的死神。而在成为天界的勇者之后，女武神既是战场上身先士卒，率领大家英勇作战的勇者；同时也是慰藉心灵迷惘的圣母。《女神侧身像》的剧情非常感人，经常会看到那些还不愿离开人世的人对女神的愤慨，还有那些因为失去亲人而悲痛欲绝的人。我们不由地感叹，如果真有这样将人们生命掌握在股掌之中的神明，那倘若人类干出什么让神明愤怒的勾当，人类的灭亡也在瞬息之间，毫无挣扎的余地。





未知灾难自救守则

1、积极服兵役，练就强硬的求生技能和战斗素养，保证在对抗外星生物入侵时可以贡献一份力量。

2、努力学习天文知识，在其他天体撞击地球之前察觉并想办法改变其轨道。

3、祈祷世界末日那一天永远不会到来。

结语：如果“2012”真的来临

如果2012真的来临了，不少人会想到的就是要此生不留遗憾，赶紧把想做的事情完成。当今世界天灾似乎愈演愈烈，让我们更加关注着2012世界末日预言。大家讨论着这些天灾，联想着2012，并敬畏着玛雅人异常准确地推测。到底我们的世界是否会被颠覆？到底我们的地球是否能够躲过？到底有多少人会在灾难中幸存？一切的一切都是未知的，似乎连权威给的答案都不能让我们安心。但笔者坚信，“2012末世论”只是为推动经济，促进我们大量消费，改善金融危机的幌子，我们大家依然会平安地走过每个春夏秋冬，世界也会继续运转，到2013、3013、4013……



时间一晃又是年底了，随着PSV的即将推出，以及PSP新作阵容的缩减，渐渐地，PSP这台陪伴我们7年多时光的掌机离它光荣地完成使命的日子也越来越近。不过话虽这么说，对于那些不追求新鲜事物的玩家而言，PSP的余热也足够温暖他们很久了。今年第4季度，日本方面推出了以《最终幻想 零式》为首的不少优秀PSP游戏，即使你手中只有PSP这一台主机，也足以"玩伤了"！当然，如果你比一般玩家多那么点爱，那这批游戏收藏性颇高的限定版也足以让你"买伤了"！这次我们不谈PSP的相关限定周边，只谈限定版游戏。

近期PSP热门作品限定版精选



文 雷伊

《最终幻想 零式》 收藏包

《最终幻想 零式》酝酿多年，终于在PSP末期与玩家们见面。这款也许是Square Enix在PSP平台最后的大作，无论是在游戏性还是风格方面，都与以往的《最终幻想》作品有着很大的不同。对于这样一款用心打造的佳作，SE自然会同期推出其数量限定的豪华版本，可惜这个豪华版本只有在SE自己的官方购物网站e-STORE才能买到，因此虽然它看上去是那么美，但对于一般玩家来说，想要搞到手有些麻烦。

这款名为收藏包（コレクターズ）的豪华限定版售价为12760日元（约合人民币1060日元），与其不低的价格相符的是，这个限定版的包装非常精美上流，而且附属物品也不错，除了包含完整版的《最终幻想 零式》UMD光盘一套之外，还包括初回生产限定版的游戏OST一套、以及游戏主题明信片集一本。既美观，又有相当高的实用和收藏价值。



■限定版包装的正面，在透明材质上印刷了本作的LOGO图案，既精致又大气。透过透明包装，我们可以清楚地看到限定版中的三件附属物品被收藏在盒子中。





■游戏明信片集一本，将游戏的24张精美明信片收集成册。



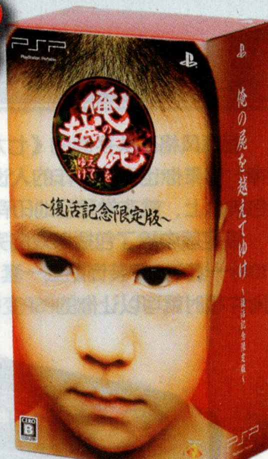
■初回生产版OST不仅包括3张CD的原声音轨，还包含收录了游戏预告片的DVD一张，以及尺寸为CD盒大小的小册子一本。



■限定版包装的背面，是本作中角色们的CG造型群雄像，对于粉丝来说应该比较熟悉了。

《跨过我的尸体》

复活纪念限定版



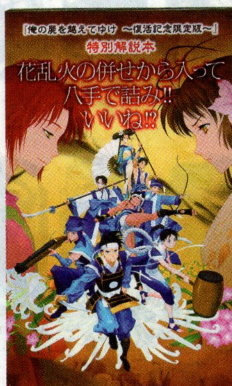
■复活纪念限定版的包装用图和当年的PS版一致。

PS末期的异色RPG《跨过我的尸体》，以其独特的日本古代故事背景，以及世代交替繁衍后代对抗宿敌的游戏方式，获得了不少核心玩家的认可。游戏的PS版发售于1999年6月份，当时的首周销量不过几万套，但凭借着出色的口碑而呈现出对于RPG来说惊人的长卖姿态，最终获得了超过40万套的累计出货量。随着时间的推移以及游戏平台的不断进化，《跨过我的尸体》一直是玩家们最渴望复刻的日式RPG之一，但其制作方Alfa System和发行厂商SCEJ却一直都没有行动。直到今年11月10日PSP重制版得以正式发售，才满足了玩家们多年以来的夙愿。

厂商本身也对这次12年前经典作品的重现非常重视，不仅特意集结了当年PS版的原班制作人马来重制作品，还在PSP版游戏发售同日推出了限定数量的纪念限定版。这款限定版名为“复活纪念限定版”，为了再度唤起玩家们对当年PS版的回忆，限定版的包装特地采用了与PS版相同的图案，即在当时引起话题的那个看起来有点诡异的男孩的头像照片。限定版中除了包括重制版的《跨过我的尸体》的UMD光盘一张之外，还包含由本作的鬼才制作人桝田省治特别监修的《跨过我的尸体》特别解说本一册、特制PSP用携带包一个、特制神明擦屏布一块，以及大江山碑文挂绳一根。这款复活纪念限定版售价为6980日元（约合人民币580元），不过由于出货量有限，因此现在很难以原价买到了。

除了SCEJ推出的复活特别限定版之外，著名游戏媒体《FAMI通》的母公司EnterBrain也在其在线购物网站ebten限定推出了两款特别限定版，这两款限定版均为在“复活特别限定版”的基础上附加了原创物品所构成。其中售价为10380日元（约合人民币860元）的“复活纪念限定版 FAMI通豪华版”中，除了包括SCEJ复活特别限定版的所有内容之外，还包括了百八神一首纸牌一套、百鬼夜行日式手巾一条、一愿成就绘马一块。售价为10980日元（约合人民币910元）的“复活纪念限定版 FAMI通豪华版文库套装”则在包含“FAMI通豪华版”所有内容的基础上，额外附加了“FAMI通文库”的游戏小说《跨过我的尸体 被诅咒姐弟的轮舞》（2003年发售的同名小说的复刻版）一本，以及由制作人亲笔签名的特制迷你美术纸钱一张。


■神明擦屏布上印有多位神明的头像，不知道用他们来擦屏幕算不算不敬。



■由制作人特别监修的解说本，相信能够帮助新老玩家更好地理解游戏的方方面面。



■一愿成就绘马，将游戏中乙花赠送的绘马进行了实物化。


■百八神一首以日本百人一首纸牌的形式，再现了游戏中众神在交神仪式中的台词。


■特制PSP用携带包，充满了古朴的日本风情。

■携带包内部、屏幕擦和挂绳的合影。


■百鬼夜行日式手巾长90cm、宽33cm，顾名思义是以游戏中登场的鬼怪为主题的。

《仙境传说 光与暗的皇女》

豪华版

尽管《仙境传说 光与暗的皇女》距离佳作还有一定距离，但看得出厂商对本作是比较重视的，不仅邀请了一些名家（虽然大多数听上去比较陌生）来联合打造本作、推出厚道体验版，而且还在游戏发售同时推出了豪华限定版，完全将本作当成大作来打造。可惜的是在这个就算佳作也未必能卖好的年代，本作的市场表现就可想而知了。

游戏的豪华版中除了包含正式版UMD一张之外，还包含资料设定集一本、游戏OST以及能在PC版《仙境传说》中使用的特殊道具券3种。这套豪华版售价为10290日元（约合人民币855元），光从包装来看还是很精美的。



■豪华版包装以及附属物品一览。

《七龙战记2020》

限定版

画面风格改头换面的《七龙战记》来到PSP平台之后，获得了相当不错的成绩。不得不说，这次的人设真是非常棒！如果你也喜欢本作的人设，那么游戏的限定版可就千万不能错过了，因为其采用靓丽大红色作为背景的限定版包装盒上，就非常醒目地印有由本作画师三轮士郎特别绘制的游戏角色原创图案。

限定版中除了包括游戏的完整版UMD一张之外，还包括三样附属品，分别为耳机一副、PSP前保护盖一个，以及10种一套的PSP装饰贴纸一套。限定版售价为8820日元（约合人民币730元），内容以实用性为主，利用其中的周边附件顿时就可以让你的PSP变得与众不同，对于实用主义至上的玩家来说应该是挺具吸引力的。



■PSP前保护盖只能用在2000型和3000型的PSP上。



■采用大红色为主色调的限定版包装看上去格外抢眼。



■游戏角色PSP装饰贴纸，贴上去后不必担心撕下来会留难看的痕迹。



■耳机采用入耳式设计，耳塞部分印有特殊花纹，让人一看就知道是《七龙战记2020》的配套周边。

《AKB1/48 星恋关岛》

"请不要拿去拍卖！" BOX

AKB48的妹子们在音乐界越来越给力，单曲销量频频过百万并屡屡刷新纪录，以这样的日本国民级美少女组合为恋爱对象的游戏自然也不会卖不好。去年底推出的《AKB1/48 星恋之梦》就获得了超过40万套销量的好成绩。NBGI再接再厉，在今年10月推出了游戏的续作，把舞台搬到了风景如画的关岛，妹子们更是以清凉泳装上阵，身为粉丝的各位怎能抵挡其无穷魅力！

前作的限定版可谓份量十足，而本作的限定版"请不要拿去拍卖！"BOX在内容方面的含金量也是非常之高。除了包含完整版UMD游戏之外，限定版中还有着非常多的"神物"，分别为：时长约为2小时的UMD影碟一张，其中的影像是游戏中所没有收录的；妹子照片10张，都是因制作本作而特别拍摄的；制作花絮&时尚收藏DVD一套，4张光盘的超大容量，时长约为420分钟；从研修生升格而来的Team4特别DVD一张，时长约为90分钟，Team4的妹子们虽然没有在游戏中出现，但玩家可以通过这张特别的DVD观看到她们的神表白场面；迷你海报48张，主题自然是48个妹子；PSP主题下载卡，可下载到48个妹子的PSP用主题；以高清画面呈现前作神表 白场面的蓝光光盘一张，时长约为70分钟。



如此丰富的物品，价格自然不便宜，13629日元约合人民币1130元，但对于掉进了AKB48坑、动辄各版本CD全收的死宅来说，这个价格实在是算不了什么。另外更有对那些不愿花大价钱购买的"低端粉丝"们来说天大的好消息，因为厂商对本作销量太有信心导致第一批出货量过剩，因此目前这款限定版在日本Amazon价格直降65%，即只需4805日元（约合人民币400元）就能买到，心动的话就不要错过这个机会了。

《口若悬河 希望学园与绝望高中生》

去年11月推出的PSP游戏《口若悬河 希望学园与绝望高中生》，在吸收《逆转裁判》精髓的基础上大幅度强化演出效果，带给了玩家们一出精彩而难忘的互动推理辩论剧。本作对于现今的原创AVG来说，是一款既叫好又叫作的出色作品，不过也许是连厂商Spike自己都没有料到游戏在发售后会博得那么高的人气，因此在发售初版时并未推出限定版。今年11月23日，游戏的廉价版本发售，厂商就看准这个机会亡羊补牢，推出了廉价版的限定版“超高校级限定BOX”。

这款“超高校级限定BOX”中，除了将包括本作的廉价版UMD游戏一张之外，还将包括系列吉祥物——人气超高的黑白熊的大型挂绳一个、收录重新编曲的音乐（时长约30分钟）及原创Drama（时长约20分钟）的CD一张，收录游戏内精彩的处刑CG动画以及游戏宣传PV等影像的DVD光盘一张。最关键的是，这款限定版售价仅为5229日元，折合人民币不过435元，买起来毫无压力。值得一提的是其中的黑白熊大型挂绳，是以初版的预约特典黑白熊挂绳为原型而制作的加强版，和原版一样可利用可更换式电池来让黑白熊发出声音，要知道为黑白熊配音的可是哆啦A梦的声优之一、年纪达75岁高龄的大山のぶ代奶奶哦。至于这个“大型”版比起原版的进化之处则在于两点，第一，其包含了黑白熊的新语音；第二，其长度扩大到了10厘米，对于本作的粉丝来说实在是一件垂涎之物啊。



■限定版的外包装盒。



■限定版中的附属物品一览，最醒目的自然是黑白熊的大型挂绳了。

超高校级限定BOX

《初音未来 女歌手计划 2nd 廉价版》

除了《口若悬河》之外，另外一款超人气PSP游戏的廉价版本也将发售限定版，那就是《初音未来 女歌手计划 2nd》。当初1代发售廉价版时，就推出了同捆初音粘土人偶复刻版的廉价限定版，这次将于12月15日发售的2代廉价版不仅也将同时推出限定版，而且在附带的物品上相比1代也有所升级。

2代廉价版的限定版名为“街机新手包”（アーケードデビューパック），顾名思义，在附属品的内容方面是与街机版的《初音未来 女歌手计划》有所关联的。限定版中的内容除了UMD版《初音未来 女歌手计划 2nd》的廉价版游戏一张之外，还包括印有游戏角色的IC卡一张、卡包一个、微纤维毛巾一块，以及耳机一副。更重要的是，这款限定版售价仅为6300日元（约合人民币520），单从附赠的物品来看还是非常划算的。



■微纤维毛巾的用图，又是相同的角色和POSE换了个摆法……SEGA啊SEGA，你的诚意在哪里？



■印有初音未来等角色的街机版专用IC卡。

街机新手包





■卡包的正面和背面设计，可惜用图和IC卡重复了，如果是原创图片的话那就更好了。

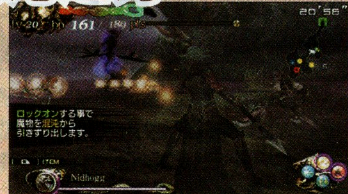
文 半夏



本作是PSP平台游戏《核石之王》的续作，由Square Enix开发制作，在PSV和PSP双平台上发售，沿用《核石之王》的世界观。玩家来到被称为“七界”的世界舞台上，为了获得“核石”之力而进行战斗。值得注意的是，本作的类型不同于《核石之王》的ACT，而是A·RPG，这代表着本作会更注重剧情方面的描述，那么下面就让我们看一看本作的最新消息吧。

A·RPG	默示之王 ロード オブ アポカリプス		
Square Enix	预定2011年12月17日	日版	1～4人
5980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

驱散混沌之力

主人公有着驱散“混沌”的特别力量。在任务中，有些地图上会出现被称为“冥界之门”的建筑，这是通向BOSS“守护尊者”所在区域的道路。为了进入冥界之门，需要用L键一直锁定住门，驱散缠绕在门上的混沌。另外还有被称为“暗黑凭依”的特殊魔物，也需要用同样的方法先驱散混沌，才能与其作战。

开放冥界之门后就会进入战斗！





这就是冥界之门

发现冥界之门后，按住L键驱散混沌，当计量槽满后，就能与门的另一边的守护尊者战斗。

击倒巨大的魔物！

▲守护尊者是主人公冒险的最终目标，也是必须击倒的最大障碍，用尽所有的力量将其歼灭吧！

这是围绕着核石的新的战斗




主人公 男

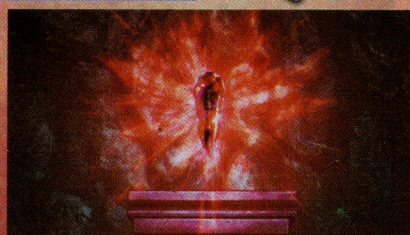
拥有特殊的力量 隐藏着『王』之资质的年轻人

来到故事的起点“卡辽波鲁特”村庄的年轻人。丧失了记忆，连自己是谁都不知道。但却拥有“与创世之理相关的特殊能力”。主人公到底是什么人，为什么会拥有这样的力量呢……

主人公 女

可以进行角色修改！

开始新游戏的时候，可以对主人公进行角色修改。发型、表情、性别以及声音都可以自由选择，打造出符合自己喜好的角色。到底准备了多少修改部件也是值得关注的。



▲传说获得核石之人，能够拥有成为世界之王的力量。主人公是为了什么而开始他的战斗的呢？

这是与同伴们羁绊的印证

战斗是与同伴们一起出击进行的。虽然同伴们不能操控，但他们会使用多彩的武器援助主人公，是非常值得依靠的。下面将为大家介绍游戏中和主人公并肩作战的伙伴们！

路斯所知道的真相是？



『七界的英雄？那种家伙根本不存在。』

精通七界的谜之青年。战斗知识丰富，是引导失去记忆的主人公的可靠同伴。在对话中称呼主人公为“核石之王”，似乎非常了解主人公……路斯的武器是和他纤细体型成鲜明对比的投掷斧。喜好充满激昂感的战斗。

路斯（ルース）

声优：杉田智和
武器：投掷斧



◀同伴会装备各自的固有武器，使用自己独特的作战方式来进行战斗。

『总有一天会告诉你的吧。但真相应该由你自己亲眼来验证。』





与同伴一起挑战难关！

▲挥舞着几乎等身大的战斧战斗的拉乌拉罗妮。一个人难以闯过的难关，集合同伴之力就能轻松完成。

拉乌拉罗妮

声优：伊藤静

武器：战斧

存在于世界各地，支配着创出尖端科技的古代文明的王族末裔。虽然有一点洁癖，但正义感强，是洋溢着骑士道精神的战士。武器是巨大的战斧。非常熟悉只有主人公才能使用的"核石"之力，帮助主人公并提出共同战斗的提案。理由是为了拯救世界，但其真意还不明朗……





单纯残酷而孤独的少女

▲巨大的剑也能轻松挥舞，由于过去的遭遇使她将生命看的比纸还薄，仿佛碾死小虫一样一脸天真地将魔物统统斩杀。

德鲁夫休泰

声优：桧山修之

武器：轻剑

拥有甚至可以被称为"雇佣兵王"般强大的实力，和主人公相遇之后，为了寻找世界的真相而成为主人公同伴，作为参谋活跃在主人公身旁。

▼经历过历次残酷的战争而活了下来，也因此对世界的存在产生了疑问，他的真实意图到底是什么？



他是主人公们信赖的兄长

尤诺

声优：茅野爱衣

武器：重剑

拥有不死能力的少女，也正因为拥有这个能力使她活在周围人的迫害里，讨厌孤独，所以即使受到有些暴虐行为，她也会笑着接受。

冒险的引路人？



虽然有些奇怪但不令人反感？





艾尔凡夏

声优：斋藤千和

武器：双刃剑

幼年目睹了家人被魔物残忍杀害的画面，为了复仇而享受虐杀魔物的快感，了解到主人公具有打倒"黑暗依凭"的力量而来到卡辽波鲁特村，满足她杀戮魔物的欲望的话是个相当不错的人……



阿鲁贝鲁托

声优：神谷浩史

武器：铳枪

生活在富裕的家庭，憧憬德鲁夫休泰因英雄传奇般的经历，为了成为雇佣兵而来到辽波鲁特村，虽然经验很少，但是有着优秀的装备支援，是非常优秀的战斗力，最初态度非常骄傲，但是渐渐了解到雇佣兵的使命，而为之折服。

贝特尔

贝特尔是住在卡辽波鲁特的神秘生物，有着独特的语气，稍稍有些奇怪，拥有许多主人公不知道的丰富知识，在游戏开始时充当帮助角色，能从它那里得知许多情报。另外，贝特尔虽然分有蓝色皮肤和红色皮肤两种，但似乎蓝色的贝特尔只有1只。



主人公的据点城镇——卡辽波鲁特

沿海的闲静城镇

主人公苏醒时，失去了所有的记忆与力量。为了取回这两样东西，开始追寻未知的力量"核石"。而小镇卡辽波鲁特就成为了主人公冒险的据点。在这个城镇里，住着各种各样的人，他们将为主人公的冒险提供必不可少的帮助。



▲葱郁的大自然与辽阔的海洋环绕着的卡辽波鲁特小镇。城镇中有提供讨伐魔物委托的公会存在。



▲城镇中聚集着以讨伐魔物为生计的"屠杀者"佣兵，充满了活气。主人公也成为了他们之中的一员。



▲给出冒险的建议，又或是担任动作要素的解说，卡辽波鲁特的住民们从多方面支援着主人公。

城镇中的设施

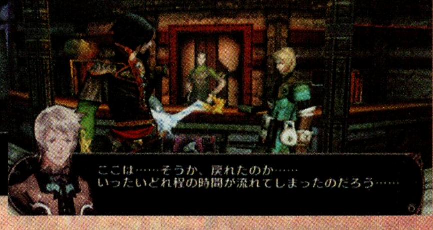
卡辽波鲁特小镇中除了接任务的"公会"以外，还有可以购买道具的"炼金商店"和"道具商店"等设施，都是可以自由利用的。除此以外，还有一些设施，需要主人公作为屠杀者的实力被承认之后才能够利用。



神秘的设施？

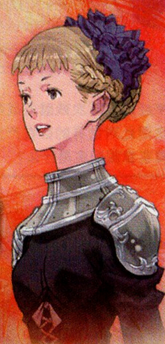


活用各种设施吧



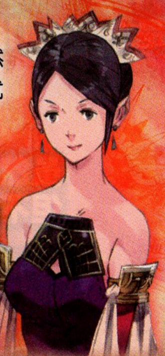
炼金商店

合成加工在任务中搜集到的素材，生产道具的设施。这里可以合成道具商店所买不到的道具。

道具商店

不消耗素材，只用钱就能在这里买到道具。虽然价格比炼金商店要高一些，但素材不足的情况下，就要利用这个设施了。

公会

玩家接受任务的设施。通过完成任务可以提升"公会等级"，然后接受更高难度的任务。





兵舍

随着游戏的进行，可以使用村中名为"兵舍"的设施，兵舍是同伴们待机的地方，也可以花钱雇佣雇佣兵，雇佣兵也会出现在这里。并设中可以进行以下的行动。

1.雇佣、解雇雇佣兵

支付金钱就可以在这里雇佣雇佣兵，可以雇佣的人数随着故事的推进而增加。如果有必要也可以在这里解除契约。

2.编辑小队

可以选择同伴或者雇佣兵自由进行组合，变成最多4人的小队。

3.向已经解放的地域派遣雇佣兵

为了统治整个世界，可以向各个地方派遣雇佣兵，去完成"世界征服任务"，这是满载搜集要素的模式！

4.自定义契约

契约雇佣兵

在兵舍内可以购买普通雇佣兵的武器和防具，这些都可以给契约雇佣兵穿着，虽然不能改变他们的能力，但是可以使他们的形象焕然一新。





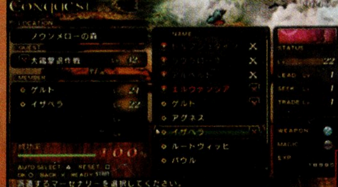

世界征服任务：兵舍中可以派遣雇佣兵进行的世界征服任务包括以下三种。

采集任务



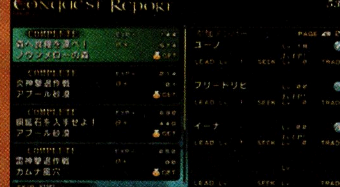
▲这类任务是在已经解放的区域进行探索，搜集贵重素材的任务。如果想要搜集道具，那么这个任务不容错过。

讨伐任务



▲这类任务可以派遣同伴或者雇佣兵去击退世界各地的魔物，被派遣的人都可以获得经验，同时还能得到魔物的素材。

工会办事处任务



▲这类任务中要到世界各地的工会去搬运道具，或者进行交易，如果成功会获得金钱报酬。

联机任务

本作支持最多四人联机游戏，联机时只要使用城镇中的工会就可以进行。一个人不能打倒的强敌和同伴一起就能轻松战胜！

联机步骤



1.想要联机必须利用卡辽波鲁特村内的集会设施，在这里可以募集一起参加任务的伙伴。



2.选择房间，募集伙伴。



3.利用集会内商店等丰富的设施，做好出征前最后准备！



4.接受任务之后向集会深处的门前进，就可以开始任务！



5.迎接比单人任务更加强劲的敌人来袭！



6.和伙伴一起协力打倒超强BOSS！



最多四人同时游戏和信赖的伙伴展开全新的冒险！



协力共同打倒强力BOSS！

雇佣兵的种类

同伴

在卡辽波鲁特村内相遇，被玩家力量吸引的同伴，能力在三种雇佣兵中最高，但是不能变换装备。

契约雇佣兵

支付金钱而雇用的雇佣兵，如果积累经验的话能够发挥相当不错的实力，可以通过变换装备而改变造型。

朋友雇佣兵

在集会中和其他玩家进行联机后，交换过公会标签后，满足某些特定的条件，玩家的分身就会作为朋友雇佣兵出现在兵舍内。持有普通雇佣兵所没有的特性，具体是什么就要在游戏中等玩家自己发掘了。

拥有核石之力的 守护尊者

“守护尊者”在游戏中相当于BOSS，它们作为贡品存在于被混沌切割的世界中。随着故事的前进，会出现和它们战斗的任务。将它们打倒能够推进故事的进行，能够向全新的领域进军。而且打倒“守护尊者”后还能制造可以借用它们力量的强力道具——“究极卡片”。下面将为大家介绍游戏中的6只强力“守护尊者”！



带来毁灭的充满私欲的暴龙

绝望

声优：永井一郎



有着双头蛇躯体的美女

阿吉达亚

声优：斋藤千和

潜伏在深渊的太古海生生物

克苏鲁

声优：立木文彦



守护“魔都达利阿波罗斯”的巨大BOSS，超乎想象的巨大躯体被厚厚的甲胄覆盖是其特性，有着复数的触手，向玩家不断进攻，想要击倒它就要攻击它的弱点！



拥有火炎和岩石神曲的炎神

阿耆尼

声优：小山刚志



守护天空的龙骑士

戈兰德尔

声优：杉田智和

拥有智慧的战机

薛西斯

声优：江原正士



守护着“乌托邦之丘”的巨大BOSS，宛若古代神一样纯白色圣洁的本体，会对玩家发射复数的子弹，同时本体四周还会有数把漂浮的刀刃守护着本体，有着非常恐怖的破坏力。

夺回被分割独立的世界

将守护尊者击倒后，将它们解放，就会使封印的世界再现。同时会有前所未见的故事等着玩家，可以对新的任务发起挑战。本作的流程就是这样，在任务中搜集素材、强化装备、向下一个守护尊者挑战。

解放所有的领地吧！



◀在天空悬浮的清静的世界。宛若天国一样美丽的地方，在这片领地上也有袭击主人公们的魔物存在。

▲科德鲁夫封印的领地，魔都达利阿波罗斯。充满不祥的气息，这里是凶恶的魔兽聚集的场所。

文 白菜

FRONTIER GATE

フロンティア ゲート

RPG	边境之门 フロンティア ゲート		
Konami	预定2011年12月22日	日版	1～3人
5250日元	对应周边未定	推荐玩家年龄：12岁以上	

与搭档一起奔驰于边境大陆！

本作是由Konami与tri-Ace联手打造的RPG。单机模式下玩家需要操纵主人公与搭档一同冒险，而在联机游戏时则最大支持3名玩家、共6名角色一起奔驰在边境大陆上。本作是流程任务制、战斗回合制、打造武器和防具需要素材，以及可以多人联机的游戏，俗话说3A出品必属精品，玩家们可以期待这款拥有崭新系统的魅力之作。

STORY

这是一个人人憧憬外界、勇于探索、充满变革的时代。

传说中的“双人开拓者”发现了未知的大陆“边境”。

对于文明程度与生态系统都是未知数的边境，为了追求从未见过的丰盛资源，各国都表示出浓厚的兴趣。



担心会卷入国家之间争斗的双人开拓者，

建立了为了开拓边境而完全中立的“开拓者公会”。

后来他们两人被称为英雄，成为了开拓者们的象征。

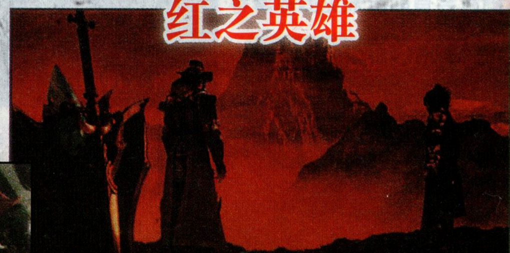
之后，两位英雄踏上了前往边境深处、未开拓之地的旅程——

蓝之英雄



佣兵出身的双剑战士。将亲手设立的开拓者公会运行拉上轨道后，与红之英雄一起前往边境之地的深处。

红之英雄



因迪格王国的原贵族。身为蓝之英雄的雇主，却被他自由豁达的气质所吸引，两人意气相投，一起成为了开拓者。

为搭档各自书写的故事

本作的世界因为与两位开拓者英雄有关，因此冒险者有义务必须与搭档一起进行双人冒险。搭档都拥有各自的目的，因此根据选择搭档的区别，故事本身也会产生变化。下面介绍主人公所有的搭档。



埃雷提奥

「总是一副只有自己才正确的样子！」

声优：阿部敦

初期武器：两手剑

装备可能武器：片手剑系/格斗系

与主人公同时期来到边境的新人冒险者。憧憬着传说中的双人开拓者。

莱茵巴鲁特

「我说，你是为了追寻什么来到这里的？」

声优：井上和彦

初期武器：片手剑

装备可能武器：枪系/刀系

齐鲁科尼亚联邦出身，被称为次世代英雄的老手。被公会管理者予以信任，担任新人的指导。

迪兹

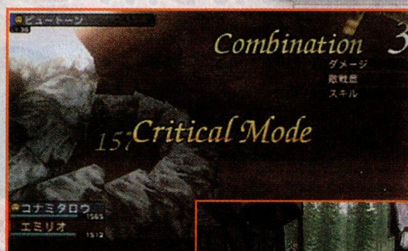
「我要胜过你，证明二世开拓者比较强！」

声优：钉宫理惠

初期武器：权杖

装备可能武器：枪系/二刀流系

在边境土生土长的二世开拓者。对于外来的开拓者怀有自卑感。





▲▶使用片手剑漂亮立回的埃米利奥。身为刀匠，对于武器的使用也得心应手。他所寻找的传说武器究竟是？

埃米利奥

“啊啊，真是太棒了！你真是拥有一双好手！”

声优：坂本真绫

初期武器：枪

装备可能武器：铳系/手弩系/二刀流系

因迪格王国出身的开拓者。有着想要在边境达成的目标，意志非常坚定。她的身上散发着一股若有若无的高贵气息，挥动着大枪进行华丽的战斗。

玛丽亚夏尔缇

「这真的就是我一直追寻的东西……吗？」

声优：坂本真绫

初期武器：枪

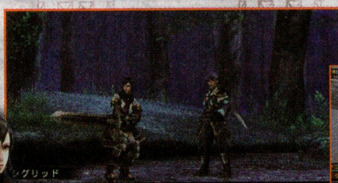
装备可能武器：铳系/手弩系/二刀流系

因迪格王国出身的开拓者。有着想要在边境达成的目标，意志非常坚定。她的身上散发着一股若有若无的高贵气息，挥动着大枪进行华丽的战斗。

▼与高贵的气息相反，她总是毅然与怪兽正面对峙。也许是正义感使然吧。



希古莉德



▲对于违法开拓者不依不饶的希古莉德。从她的话语中，可以推测到过去他们之间有过因缘。

声优：小清水亚美

初期武器：两手剑

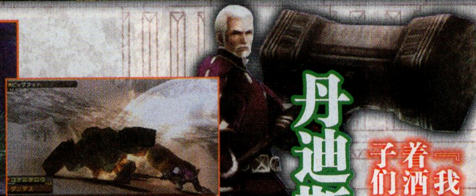
装备可能武器：战盾系/刀系

齐鲁科尼亚联邦出身的骑士。对于以不遵守周边国家签订的"未开拓地协定"的违法开拓者们为对象的委托，持有异常的关心程度。

"我绝不会饶过那家伙！"



丹迪斯



"——我现在能做的只有喝着酒……守望后来的小子们。——"

声优：梁田清之

初期武器：大锤

装备可能武器：战盾系/格斗系

齐鲁科尼亚联邦出身的开拓者。有着与发现边境的英雄并肩作战的经历，不过现在已经隐退下来了。但他的真实想法是……




▲与公会会长似乎也是旧识。从轻易挥舞巨大锤子的身姿，可以看出他是身经百战的勇者。

库洛托奇

声优：宫野真守

初期武器：刀

装备可能武器：片手剑系/弓系

来自异国的剑士。在前往目的地的过程中遭难，漂流到了边境。他是持有强烈信念的男人，与其他开拓者给人的感觉不一样。



"这就是你们所说的开拓吗！"



佛鲁卡



声优：山寺宏一

初期武器：铳

装备可能武器：枪系/战盾系

齐鲁科尼亚联邦出身，善用铳的骑士。是神出鬼没、谜团众多的男人。从他的口吻来看，他似乎为边境赌上了什么……他的真实意图究竟是什么？

"——……是搭档的话，任何时候也不要分离哦。——"



▲为了达成目的，就算做法出格一点似乎也不会在意的类型。

露缇尔



"——让你亲身体验下神的慈爱吧。——"

声优：名家佳织

初期武器：战盾

装备可能武器：两手剑系/轻打击系

因迪格王国出身，是王国内阿鲁多拉教团的见习修女。为了完成"神谕"而来到边境。拥有坚持不懈的性格。

妮可

▲边境当地的萨菲拉斯族出身。她会成为与萨菲拉斯族之间交流的中介人吗？

"——我叫妮可，请问你是——算了。大概我会忘掉的。——"

声优：白石凉子

初期武器：弓

装备可能武器：轻打击系/重打击系

萨菲拉斯族出身的开拓者。在部族中身为集中众人信仰的"巫女"，受到特殊照顾。以前就对外面的国家充满兴趣，因此成为了开拓者。

艾莎

与看上去相反其实相当性感？



"——拜托别再为难我了。——"

"——虽说文静但在战斗中可就不同了！——"

声优：远藤绫

初期武器：短剑

装备可能武器：刀系/轻打击系

从协定国外来的开拓者。为了追寻某种药物而一直旅行，最终到达了未开拓地。性格文静，有时候有些天然。选她成为搭档的话，就算是艰苦的冒险也会感到一丝轻松吧。



▲不知什么时候睡到了玩家的床上？艾莎果然很天然，令人时不时心动一下。不过在战斗中则是非常可靠的。

拉尼·拉特



"——……竟然不得不借助这些家伙们的力量。——"



声优：小西克幸

初期武器：爪

装备可能武器：格斗系/片手剑系/弓系

诺特斯族出身的沉默战士。身为下任族长候补，为了制作"族长之证"而来到边境。期待着部族与边境某个岛上的未来，拥有温柔的心。

奥尔加

声优：皆川纯子

初期武器：手弩

装备可能武器：短剑系/重打击系

违法开拓者，同时也是走私者，游离于法律之外的搭档。将未开拓地的贵重金属进行走私。似乎是有什么缘由才进行违法行为的……

为了必须达成的目的，染黑自己双手的女人





跟黑社会有着勾结的异样搭档



▲▶一眼看上去举动有些粗野，但这正是她为了在黑社会生存下去所必要的姿态。她的这份强大，使她在战斗中非常值得信赖。

"……虽然是我邀请你的，但以后最好还是别过来了。"

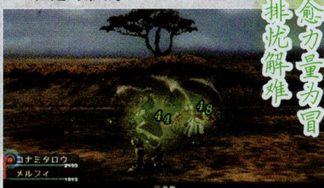
梅尔菲



与能够战斗的医师在一起非常安心

▲▼散发出古典的女性气质，在战斗中却能轻易使用多种武器。她的治愈力量一定能对冒险起到帮助。

她的治愈力量为冒险之旅排忧解难







"我想为边境的住民们带来安全的生活。"

声优：大原沙耶香

初期武器：斗拳

装备可能武器：手弩·铳系/重打击系

居住在据点的第二代开拓者，是一名巡回医师。为了给边境的住民们带来安全的生活，而努力筹措着资金。是一名同时拥有坚定信念与柔性的女性。

开拓者街道 据点

双人开拓者发现边境之后，逐渐有新的开拓者从周围的国家出发聚集起来，在这里建造了据点。据点既是前往边境各地的出发点，也是开拓者们整顿自身装备，做好冒险准备的地方。以面向开拓者放出委托的"公会"为首，锻冶屋、道具屋、酒场，甚至是各国的特产店都一应俱全。

冒险的出发点——开拓者公会



公会会长

声优：中田让治

面向开拓者们放出委托的设施，内容包括讨伐狂暴的怪兽和完成周边国家的委托等等。资源的调查与挖掘，还有与当地住民的交易，都要通过公会才能完成。



管理员姐姐

魔法学院

辅助战斗的强大能力

游戏中存在着攻击系、辅助系这样的数个种类的魔法。在魔法学院中可以学习这些魔法，并随时使用。但是，要学习魔法必须拥有在"阿斯特拉姆"周边才能采取到的"萤矿石"。学园中在进行着魔法的研究，并教会开拓者们魔法的使用方法。

可以进行远距离的攻击！



这就是阿斯特拉姆！



▶阿斯特拉姆是寄宿着魔法成分的谜之物体。在这个物体周边就能采取到萤矿石。

道具强化 & 买卖——锻冶·道具屋

这是一对夫妇经营的设施。锻冶屋能用收集到的素材对武器和防具进行强化或改造。道具屋则会出售回复道具以及新手用的武器和防具。



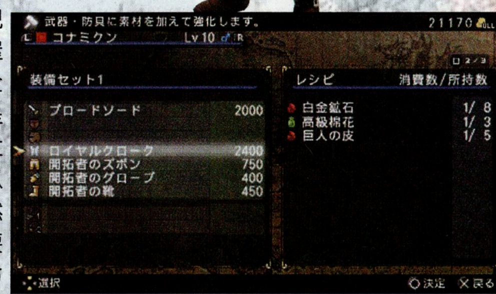


道具屋主人

锻冶屋主人

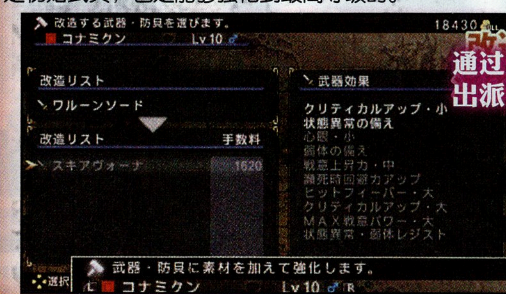
制作出自己喜欢的武具

将冒险中发现的素材拿到锻冶屋去，就能制作出全新的武具。武具是带有等级的，通过装备品强化，可以提升其等级。虽然强化高级武具需要难以获得的道具与大量金钱，但就算是初始武具，也是能够强化到最高等级的。



▲任意装备都可以进行强化。认准自己的喜好武器不断强化吧。

通过改造制作出派生武器！



◀想要改变武器的外观与性能的话，推荐进行改造。改造武器也是能够进行强化的。

开拓者的憩息场——猫的摇篮亭

利用在边境捕获采取的各种食材，填饱开拓者们胃袋的食堂兼酒场。冒险前到这里来的话，服务员会为大家制作便当。



酒场主人

服务员

整备行装在此——自室

之前住在这里的开拓者因为重伤而归国，偶然空出来的一间房子。在这里可以整备行装，也可以通过记录开拓日志来存档。

开拓不断进展还能够建立部族街道

不断开拓边境，与当地住民加深交流的话，据点的周围会建立起各部族的居住区，并开始出售特产品。东部的住民欧洛斯族会搭建帐篷一样的住宅，对开拓者们也非常友好。而西部的萨菲拉斯族则信奉着独自的神。



英雄所追寻的传说中的理想乡

等待着开拓者们的是壮阔的世界！

对于聚集在边境的开拓者们而言，两位英雄开拓者就是他们的憧憬。玩家也将会在游戏流程中追赶英雄的足迹，以自己的双手逐渐开拓边境之地。而记载着英雄冒险历程的“英雄的笔记”，将会成为指引通向新天地道路的路标。

剧情任务

通过英雄的笔记探索前进的道路

本作中不断完成任务与边境开拓的话，故事就会逐渐与英雄的笔记发生关联。具体内容虽说会根据搭档不同产生变化，但一旦发现了英雄的笔记，就能与搭档一起沿着英雄的足迹前进。这样一来，边境之地的谜团也将逐渐被解开。

▶主人公们接到的任务是讨伐不断袭击行人的狼之首领。然而却获得了意外的东西。



故事的开端是讨伐一头怪兽

这是偶然，还是命运？

◀主人公们幸运地发现了“英雄的笔记1”。从名称上带着数字来看，笔记应该是分为好几份。

开拓任务

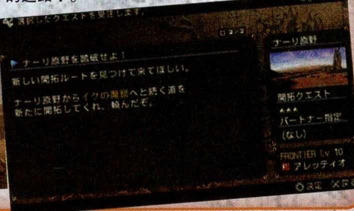
独自开拓出通向新天地的道路！

维涅奇奴冰湖

在公会可以接到讨伐或采集等各种各样的任务。但是这些只限定在玩家已经开拓过的区域进行。想要挑战新区域的任务，需要事先完成专用任务，开拓出连接各个区域之间的道路。

斯理沙丘

▼当玩家等级提升后，就能前往开拓连接新区域的道路了。



冒险之地 边境

边境以开拓者们聚集的据点为中心，依东南西北四个方向划分出各个区域，越往深处走，敌人越是凶残。开拓者们一开始都在据点附近的区域提升自己的身手，习惯之后在逐渐迈向区域深处。接下来介绍下这些区域各自的特征。

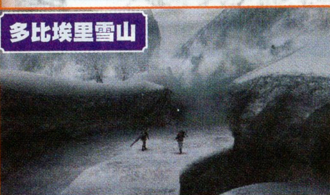


地下水道



▲边境中央位置据点的地下，有着前人建造的地下水道。错综复杂宛如迷宫一般。

多比埃里雪山



▲纵横无尽的山脉切断东西的地域，气温低下的北部。这里的多比埃里雪山是北部开拓最初的难关。在此失去信心的开拓者很多，最好是做好万全的准备再来挑战。

达莲海岸



▲延展向东部，有着沙滩、洞窟与植物地带的海岸。是边境东方的住民“欧洛斯”的采集场。

延展向西的无尽荒野

纳利原野



▲边境西部的特征是干燥的气候，四处都是沙漠和原野。其中纳利原野上有着怪兽的身影。

摇动着巨大身躯的怪兽正阔步于草原



托姆・塔姆草原

▶边境的南部多是湿地带和热带丛林这类湿度很高的地区。栖息着巨大陆龟的托姆・塔姆草原，有着众多居住在水边的生物。

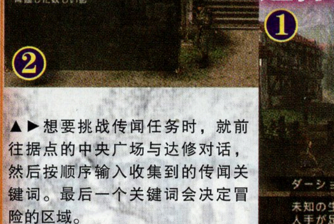
不管几次都可以挑战！

在传闻任务中追寻UMA(未知生物)！

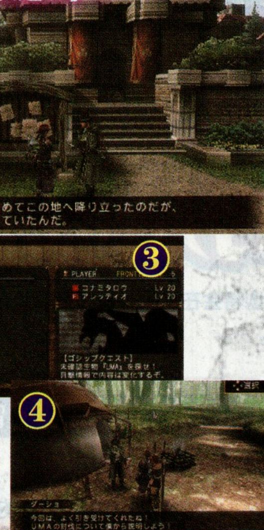
传闻任务非常适合“想随心做做任务”、“与朋友一起挑战全新的任务”的玩家。通过组合3个关键词，就能生成原创的任务。关键词决定了任务中出现的UMA和采集道具，通过改变关键词就能简单地挑战不同的任务。

传闻任务的流程

①与达修对话
↓
②告诉他传闻关键词
↓
③传闻任务将会在开拓者公会登录
↓
④接受任务前往目的地
↓
⑤击倒一定数量的敌人后UMA出现
↓
⑥击倒UMA完成任务

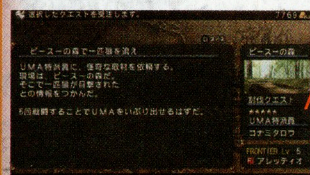


选择两个关键词！



▲▶想要挑战传闻任务时，就前往据点的中央广场与达修对话，然后按顺序输入收集到的传闻关键词。最后一个关键词会决定冒险的区域。

▶当获得该区域出现UMA的报道后，在公会中就可以领取该传闻任务。



▶接受传闻任务，玩家与搭档会出现在该区域中，任务开始。

达修

将生息在边境的未知生物写成相关报道的传闻记者。他从主人公处打听到奇怪生物的传闻，然后委托开拓者公会进行调查。



▲▼区域内的敌人全灭后UMA就会出现。与搭档一起挑战未知的生物吧。传闻任务也是可以多人联机挑战的。



与UMA战斗胜利后完成任务

爽快而深奥的战斗系统

首先在据点接受任务

本作是以据点为中心，用接受任务的方式来进展游戏。在公会接受任务，选好自己的搭档，就可以出发进行开拓了。根据游戏进展程度，会有与搭档结下“搭档契约”的事件，之后就能够自由带上这位搭档冒险了。

在据点进行准备
↓
选择搭档
↓
接受任务
↓
出发进行开拓

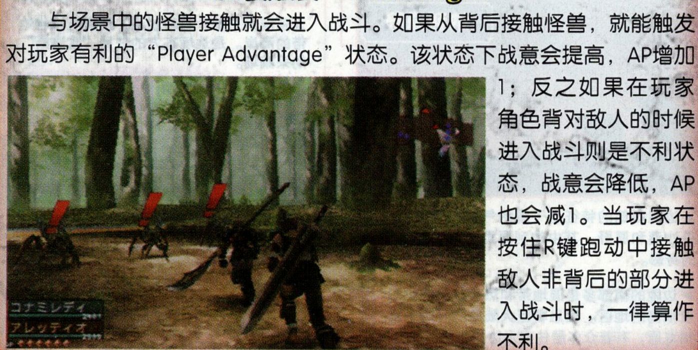
使用AP的指令式战斗

玩家的攻击需要使用技能，而使用技能需要消耗技能所需的AP值。每个技能都有独自消费的AP量，消费越高伤害越大。此外不同的技能对敌我双方的战意也产生影响，技能左边的颜色为红色时表示增加我方战意，蓝色则为降低敌方战意。战斗中提高战意或者发动BoostAP指令可以增加AP值，战意低下则会减少AP。另外除了武器招式以外，也可以使用道具和魔法。指令全部输入完毕后回合开始，场上敌我角色将按照行动顺序依次开始行动。

遇敌是可见式

积极触发“Advantage”！

与场景中的怪兽接触就会进入战斗。如果从背后接触怪兽，就能触发对玩家有利的“Player Advantage”状态。该状态下战意会提高，AP增加1；反之如果在玩家角色背对敌人的时候进入战斗则是不利状态，战意会降低，AP也会减1。当玩家在按住R键跑动中接触敌人非背后的部分进入战斗时，一律算作不利。



技能升级

不断使用就能提升能力

武器与魔法都存在着技能等级。一直使用同一种类型的武器，该类型的技能等级就会提升。等级提升后就能习得新的技能。魔法则按照不同的魔法分别拥有各自的等级，等级提升后威力就会增加。



画面介绍



1.敌人信息：表示怪物的名字、血量和战意。
2.我方信息：表示我方角色的名字、血量和战意。
3.AP：AP数量，AP影响我方行动次数。
4.技能栏：表示技能名称和技能AP消耗量。
5.BoostAP：表示BoostAP使用次数，透明色为不能使用，红色为可以使用。
6.其余指令：BoostAP指令和使用道具逃跑和确认行动指令。

“战意”左右战况！



▼▶一开始全部使用上升战意的招式，下个回合再以怒涛般的攻击压倒敌方。战意与AP的合理运用将成为战斗的关键。

提升我方的战意，占据优势地位！

本作战斗中一个重要的要素就是“战意”。平常为黄色，之后偏暖色调发展为战意上升，偏冷色调发展为战意低下。战意越高，会心一击率越容易出现，还会提升AP数量，战意低则反之。敌人战意最低时可以将其捕获，捕获后获得经验值上升，且获得的素材会有不同。所有的招式与魔法都会带有增减双方战意的效果，在战斗中应该有意识地注意调节战意。

BoostAP & 道具掉落

BoostAP

攻击敌人的时候敌人会掉落红色结晶，数量多少不等。红色晶体积累到一定数量时，画面下方的宝石就会亮起，此时就会给与玩家一次发动“BoostAP”的机会，最多可积累三个。BoostAP发动后会大幅增加AP量，令玩家的行动值达到极点。



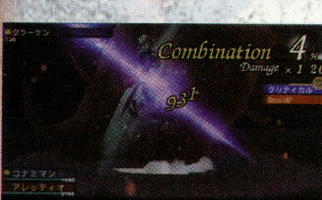
道具掉落



战斗中每次对敌人造成伤害，就会进行道具掉落判定的计算。使用道具就能够进行武器强化等等，因此提高道具掉落效果也是很有必要的。

自由组合连技

除去全体攻击以外的招式和魔法，只要能够连续行动，不被敌人的行动中断，就有可能形成连技。我方连续交替攻击次数达到一定程度后对敌人的伤害也会得到倍数提升，但是单人连续攻击无法增加连击，中途如果有敌人攻击进那连击也会中断。使用相同的技能不会得到伤害的倍数提升，反之使用不同消耗量的技能伤害倍数提升也会不同，一定机率还会进入会心连击模式，此模式下每次攻击都是会心一击。





◀▲将被浮空的敌人从空中斩落！

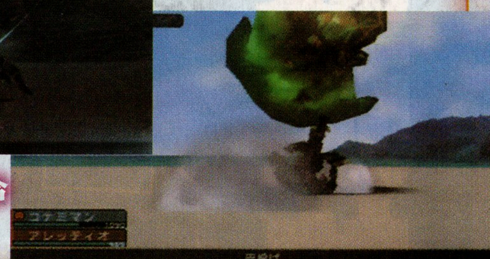
所有的招式都持有的“连携效果”

招式除了有增减战意的“战意效果”外，还有在连技成立时作为奖励产生的“连携效果”。连携效果多种多样，例如连技成立时上升战意或是提高会心一击率等等。由于连技即使以“浮空”→“浮空”这样的组合方式也能成立，因此注重连携效果来选择连技构成也是可以的。由于根据武器的区别也有无法使用的连携效果，因此武器的选择也是一项重要的因素。

技名	内容	连携效果（连技成立时）
浮空	将地面的敌人打到空中	战意效果
扣落	将空中的敌人扣落至地面	BoostAP效果
崩击	破坏敌人的体势	道具率效果
吹飞	将敌人推至后方	技能熟练度效果
吸引	将敌人拉至自己身前	命中力效果
强打	放出强烈的一击	会心一击效果



◀▼从各种招式组合中，找出能够达到最大伤害的同时获得想要的连携效果的招式组合方式来构成连技，就是考验玩家的地方了。



兼顾效果，选用最合适的连携攻击！

丰富的武器种类

武器一共分为11种，每种武器的特征和使用招式都不相同。每种招式都有特定的连携效果，所以选择搭档时不能光看强度，也要看他所持的武器是否能与玩家形成很好的配合。另外，主人公虽然能够装备任意的武器，但搭档角色所擅长的武器是固定的，并不可以装备所有的武器。



使用丰富多彩的武器战斗！

▲从近战武器到远程武器，组合方式多姿多彩，根据战况选择合适的武器吧。武器中还有“战盾”这种特化了防御方面的类型。

武器	特点
片手剑	浮空与崩击技很多，虽然攻击力较低，但速度拔群
两手剑	吹飞与强打技很多，虽然攻击力高，但速度比较缓慢
枪	吸引与崩击技很多，攻击力稍高，速度缓慢，拥有全体攻击技
弓	拥有大量强打技，攻击力与速度都表现平平，但拥有全体攻击技
手弩	拥有大量崩击技，攻击力低且速度一般，但拥有丰富的状态异常技，而且还有全体攻击
双剑	浮空与吹飞技很多，每一击的攻击力很低，但大量招式拥有多次攻击判定，速度为全武器最快
刀	拥有大量崩击技，速度比较普通但攻击力相当出色
斗拳	吹飞与扣落技很多，攻击力低但速度拔群，且拥有大量的正面状态技
轻打击	强打与崩击技很多，攻击力平平但速度很快，拥有丰富的魔法相关状态变化技
重打击	拥有大量强打技，高攻低速， 拥有大量让攻击力变化的技
战盾	攻击技很少，但拥有大量防御系的技

谁才是最最强的假面骑士？



《假面骑士》是由日本漫画大师石之森章太郎所创作的特摄剧集，假面、腰带、机车、变身以及必杀技“骑士踢”等要素都是粉丝们所耳熟能详的了。从1971年首部上演以来，已经经过了40年的时间，为了纪念这个特殊的年份，也为了纪念人类太空飞行50周年，《假面骑士》系列的第13部作品《假面骑士 Fourze》在9月于日本朝日电视台上映。借着新作品的东风，NBGI也推出了这款《假面骑士 极限英雄 Fourze》，本作是一款带有动作成分的格斗游戏，不仅包括了《Fourze》中登场的人物，更是拥有从初代开始，包括昭和世代和平成世代的所有假面骑士。身为《假面骑士》迷的你是否心动了呢？下面就让笔者来介绍游戏的玩法。

文 盲先知

ACT

假面骑士 巅峰英雄 Fourze

仮面ライダー クライマックスヒーローズ フォーゼ

NBGI	2011年12月1日	日版	1～4人
6280日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

主菜单

游戏的模式并不多，这里先介绍游戏的主菜单的内容，后面再介绍几个重要的游戏模式。

ヒーローズモード	英雄模式，玩家选择一名假面骑士，以任务的形式来进行游戏
アーケードモード	街机模式，挑战随机遇到的CPU对手
VS.CPU	对CPU战，玩家可以自由选择自己和CPU操作的假面骑士、战斗风格来进行战斗
VS.2P	与玩家进行联机对战。规则与VS.CPU相同
トレーニングモード	训练模式，没有时间和血量限制的练习模式，玩家可以自由设定自身和对手的各种状态来练习
ギャラリーモード	画廊模式，可以查看超必杀技动画、剧照、作品介绍以及卡片等奖励内容
オプションモード	选项，可以调节游戏中的各项设置，还可以将记忆棒上的音乐导入游戏来作为BGM

英雄模式



▲在英雄模式中，可以见到很多系列中熟悉的怪人。

游戏中解开隐藏角色的主要模式。在英雄模式中，每位假面骑士都有自己所对应的数个任务。这里的任务既有1对1的标准格斗战，也有大量敌人在场的大混战，还有双方组队参加的组队战，不过基本的操作和打法都没有太大区别。完成任务不仅能够开启新的角色、剧照等，还能获得RP值，随着RP值的积攒，玩家也能够获得新的角色。每个任务有一个主要目标，一般都是击败一些敌人，完成之后就能过关。在主要目标之外，还会有一个额外挑战（エクストラチャレンジ），内容五花八门，从“达成5连击”到“90秒内完成任务”，从“全灭目标之外的杂鱼”到“气槽在一半以上时过关”等等，不一而足，如果完成了额外挑战，过关后就会额外获得大量的RP值。由于游戏的难度不高，达成额外目标也不难，所以推荐在做任务时多留意一下，能起到事半功倍的效果。

街机模式



▲骑士间的对决相当精彩火爆，各种原作的招式都得到了再现。

和普通的街机格斗游戏一样，街机模式中玩家要先选择自己使用的角色，选择角色之后，则要再选择战斗风格。由于每一代假面骑士所使用的能力和道具都不太相同，所以每个角色的战斗风格也不太一样，玩家可以选择角色特有的能力来发挥，或是选择组队战，搭配一位队友来进行战斗，注意组队的话两角色共同使用一条体力槽，此外也不能通过推滑杆发动骑士能力，但相对地可以交换角色，甚至通过消耗气槽同时出场。通过游戏的进行，玩家还能解锁更多的战斗风格。另外，每位角色在街机模式中通关，都会在画廊模式中解锁很多要素，例如用相应的角色通关就能获得超必杀技的

游戏操作



作为一款格斗类游戏，本作的出招相当简单。方向键控制角色左右移动或跳跃，○键为轻攻击、×键为重攻击、△键为特殊攻击，游戏中的绝大多数角色不用“搓招”，出招的方式都是简单的○○○、○××、或方向键+动作键的简单组合，具体招术可以在游戏中查看出招表。△键是发动假面骑士的超必杀技，需要消耗整条气槽，威力很大，很多骑士的“骑士踢”都是通过△键来发动，但注意如果对手成功回避气槽也会去掉2格。L键和R键的作用是横向回避。每一代假面骑士所使用的能力和道具都甚相同，游戏中以滑杆的操作来表现，例如初代假面骑士在气槽蓄满之后，向任意方向推滑杆就能发动腰带的能量，在一段时间内增加人物的能力；而假面骑士Fourze则是用滑杆的移动来选择身上的4件装备，选择后用○键即可使用。

组队战时，滑杆用于切换场上角色，站立状态下滑杆左右为交换角色，不消耗体力槽；而攻击期间按滑杆左右则可以通过消耗2格气槽直接更换角色，交换期间出场的骑士还会对对手使用踢腿造成大硬直；而站立时按滑杆↑则可以让电脑操作另一位骑士同时上场，实现2对1的情况，期间气槽会缓缓减少，气槽耗尽时电脑控制的骑士就会退场，此段时间是围攻对手的好时机。比较特殊的是，游戏中没有蹲下的概念，按↓键是为角色蓄气，很多角色特殊能力（滑杆发动）都需要消耗一定的气。

在基本的操作之外，游戏还有一些特殊的系统。游戏中每位角色的气槽都分为4格，在玩家使用○键的轻攻击或×键重攻击的过程中，可以按↓↓消耗一格气槽来取消当前的动作，用以连接之后的招术。由于游戏中蓄气的速度相当快，所以取消技巧在对战中的应用还是相当频繁的。游戏中绝大部分招术的收招硬直都比较大，想要打出多HIT的连击的话，需要熟练掌握这个技巧。另外在对战模式中，当对方角色的体力下降到一定程度之后，屏幕上就会出现“CLIMAX TIME”（巅峰时刻）的醒目提示。发动巅峰时刻后，双方的气槽都会自动补满，玩家可以使用超必杀技攻击对手。在巅峰时刻中，一方发动超必杀技时，另一方的气槽处会出现“FINAL REFLECT”（最终反击）的提示，这时按△键就能发动反击。在最终反击时，双方玩家都需要根据屏幕上提示的QTE来按相应的按键。输入最快且最准确的一方就能顺利用出自己的超必杀技，而失败的一方只能默默承受了……

隐藏角色出现方法

游戏中的隐藏要素相当多，不仅在画廊模式中有大量的媒体资料可以解锁，游戏中可以使用的角色也需要通过一些步骤来获得。右边列出了一些角色的获得方法。



V3	英雄模式中获得4000000RP后解锁
BLACK	英雄模式中获得175000000RP后解锁
シャドームーン	英雄模式中获得300000000RP后解锁
G3-X	英雄模式中获得600000RP后解锁
威吹鬼	英雄模式中获得350000000RP后解锁
ダークカブト	英雄模式中获得260000000RP后解锁
パンチホッパー	英雄模式中获得110000000RP后解锁
ネガ电王	英雄模式中获得150000000RP后解锁
アクセル	英雄模式中获得8500000RP后解锁
オーズ（パープルアイ）	英雄模式完成率100%后，在街机模式中打败他



作为系列40周年的纪念作品，本作的内容可谓是非常丰富，不仅包括了从初代到现在几乎所有的系列角色，而且有丰富的视频和图像资料。游戏中的角色都有着自己独有的动作和招式，不同作品的角色还有着不同的角色系统，不管是早期骑士们拳拳到肉的感觉，还是新生代骑士们各种道具、科技的运用，游戏都有着相当高的还原度。如果你是系列的忠实粉丝，那你一定能从头感动到脚；如果你是通过某一部作品而接触到这款游戏，它也能让你通过玩游戏来了解整个系列的作品。总之，如果你对《假面骑士》感兴趣的话，本作就是一款不可错过的作品。

文 乌冬

《核石之王》的续作《默示之王》近日推出了试玩版，相比前作，这次的《默示之王》更有《MH》的样子，不仅可以单机带同伴，而且也不用进入战斗直接开打，看来Square Enix是铁了心要一抄到底了。下面就一起来看看试玩版中的内容吧。





A·RPG	默示之王（试玩版）		
	ロード オブ アポカリプス		
Square Enix	预定2011年12月17日	日版	1～4人
5980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

系统

操作

按键	效果
滑杆	移动
方向键	调整视角/切换锁定目标
□	普通攻击
△	武器技能
○	魔法/辅助攻击
×	防御
×+滑杆	回避
○+△	究极召唤
L	锁定
R	道具
SELECT	缩放地图
START	暂停菜单

画面解说

1.玩家信息：显示玩家的等级和HP。
2.疲劳值：技能、魔法和部分普通攻击会消耗疲劳值，当疲劳值不足时无法进行这部分行动，不使用时自动恢复。
3.任务时间：倒数到0时任务失败。
4.同伴信息：显示同伴的名称和HP。
5.道具键提示：按R键打开道具栏，方向键选择道具，○键使用。
6.召唤槽：攻击敌人和受到攻击时会使槽上升，加满后可以通过○+△进行召唤攻击。
7.迷你地图：白色箭头代表玩家，黄色圆点代表敌人，有颜色的棱形标志代表同伴，颜色和同伴信息里的相对应。
8.按键作用：当前的功能键设置，蓝色为普通攻击、防御或回避，黄色为武器技能，红色为魔法。
9.锁定标志：当前玩家锁定的目标或BOSS的部位，四种颜色有着不同的意义，详细见右表。

白色	无特别效果
红色	弱点部位，攻击此部位能给予更高伤害
蓝色	可破坏部位，破坏后可以获得该部位对应的素材
黄色	攻击此部位容易令魔物晕眩



地图要素

素材收集

素材除了可以通过打倒魔物来获得外，从地图中各个采集点也能收集到道具。采集点以光圈表示，接近后按住○键即可进行采集，光圈的大小代表采集的次数，越大采集的次数越多，而颜色则表示素材的种类，其中绿色代表草、泥等素材；黄色代表皮革；红色代表矿石。



守卫战

本作的地图以区域划分，虽然区域是各自连接的，但通常情况下想前往下一个区域就必须先完成这个区域的守卫战。守卫战中有些魔物头上有钥匙的标志，只有打倒这种带钥匙标志的魔物才能开启通往下个区域的通路或使守护尊者出现。

守护尊者战

守护尊者战也就是BOSS战，当守护尊者出现后，到达该区域时会发现异界之门，这

时只要持续锁定着异界之门就能进入守护尊者战。一般守护尊者就是任务的目标，打败它除了可以促使任务成功外，同时也能获得丰富的报酬，不过相应地难度也很高。

核心的获得

在击败一般的魔物或守护尊者时，有可能会获得该魔物的核心或核心碎片，因为核心是制作装备的关键素材，通常来说能获得整个



的核心最好，而核心碎片要收集多个才能合成一个核心。获得一般魔物的核心的方法击倒核石活性化区域的魔物，当看到“アルカナの活性を感じる”的提示并且某个区域变红时，就表示整个区域的核石活性化了，这时击倒该区域的魔物就有一定几率获得核心或核心碎片。而守护尊者的情况则有所不同，方法是在击倒BOSS的最终QTE时要全部成功才能获得核心，失败的话则是核心碎片。

武器

轻剑

攻击、移动和防御都非常平衡的武器，虽然单招的攻击力不算高，不过却可以以华丽的连续攻击给予敌人雨点般的打击，同时每个招式的动作都非常短，当敌人反击时能及时地进行回避。轻剑的另一大优势是擅长魔法，试玩版中的魔法为连发型，可连续输入按键进行3连发。

战棍

和轻剑一样都是单手武器，因为招式都可以蓄力，输出比轻剑更高，不过代价是无法装备盾牌，属于以放弃防御来追求更高攻击力的武器，立回时要比轻剑更加小心。因为战棍技能多为体术，所以无法使用魔法，试玩版中○键为挑空攻击，蓄力后自己也会跳到空中，然后再连打按键进行追击。

重剑

巨大的剑身有着强大的破坏力和攻击范围，还能装备盾牌，可以说是攻击与防御兼备的武器，不过缺点是行动和攻击速度较慢，同时招式和魔法消耗的疲劳值很高，战斗中切忌一味使用强力招式而导致疲劳值消耗过度。大剑的魔法为蓄力型，蓄力后的魔法效果会进一步上升。



双剑

将一对剑连接在一起的新感觉武器，多亏于此也有着两种截然不同的战斗风格。剑连接时类似重剑，攻击高且范围大，不过攻击频率较低；剑分开时则像轻剑，因为两手各持一把剑，攻击频率比轻剑更高，不过同时带来的是疲劳值的激增。两种战斗风格切换为长按普通攻击键。

战斧

和重剑一样属于威力极大但行动迟缓的武器，并且在打击敌人的同时还能引发晕眩，不过战斧不能像重剑一样装备盾牌，取而代之的是多有增加体力的附加效果，给人的感觉就是靠肉体硬抗的武器。战斧的魔法也和大剑一样为蓄力型。

双斧

同样是使用斧头，不过双斧却有着完全不同的战斗思路，因为两手各持一把轻量斧不会影响运动性，同时不能装备盾牌，得靠灵活多变的招式边打边躲。双斧不能使用魔法，相对地是可以将带有锁链的斧头投出进行远距离攻击，连按按键最多进行3连击。

铳枪

铳枪擅长在队伍后方进行支援，也是惟一一把普通攻击是远距离型的武器，能够针对敌人的任何部分进行打击，对弱点部位高的敌人有着不错的打击效果。另外铳枪也可进行近距离攻击，不过消耗疲劳值严重，并且铳枪不能防御，所以只在应急的时候使用。

任务攻略

魔都に轟く巨影



只有3个区域简单地图，可以说是用来给玩家练手的任务。区域1开始没有怪，但只要一接近通往区域2的连接点就会触发守卫战，得击倒头上有钥匙标志的怪才能打开通道。区域2为非强制性战斗，不想打的话也可以直接回收了宝箱就走。在区域3探索时要小心黑色的陷阱，碰到的话会陷入暗黑状态，不仅不能锁定目标，同时屏幕还被黑雾遮盖，得赶紧使用目药解除，击倒这里的钥匙怪之后区域2就会出现守护尊者。回到区域2可以发现潜在地中的守护尊者，不过现在它是一团黑雾，还无法攻击，按照之前说的持续锁定住它，等锁定槽满了后就能进入守护尊者战。BOSS的正体是一条会钻地的龙，它会从地底向我们发起攻击，当看到自己脚下震动时就要做好回避的准备了，BOSS起上攻击过后是我们反击的好机会，只要给予足够的伤害就可将它打出地上来，它在地上的威胁小了不少，只有扫尾和侧翻两招，都很好躲。BOSS的嘴和尾巴都是可以破坏的，破坏了嘴后再持续攻击一会就能看到终结的QTE提示。

红く燃える黄昏の古战场



难度相对较高的一个任务。区域1和区域2都为非强制性战斗，有核石活性化的话可以打一下，没有直接通过也无妨。区域3不是必经区域，但里面有宝箱，注意打开宝箱就会有埋伏的怪出现。区域4是守卫战，钥匙怪是两个牛头人，它们的HP和攻击力都非常高，而且还会防御，攻击被挡下的话要及时绕后攻击。区域5也是守卫战，不过难度要低一些，同样多使用绕后攻击可以无视敌人防御，但要小心一旁的牛头人偷袭，最好先把它解决，胜利后通过传送点回到1区即可见到异界之门。守护尊者战是本任务的难点，BOSS是使用重剑的人马，弱点在头部，不过由于很高，打点低的武器最好是先集中攻击臂部的黄色锁定部分，将它打晕后再打弱点。BOSS受到一定的伤害后就会进入狂暴状态，攻击频率变快同时招式性能大幅加强，一不小心就会被连击致死，最好不要贸然近身，使用魔法或远程攻击相对比较稳妥。最后的QTE部分有几段，注意别看漏了。



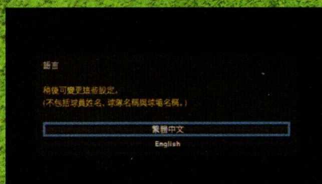
文 纸鸢

SPG 世界足球 胜利十一人 2012
World Soccer Winning Eleven 2012

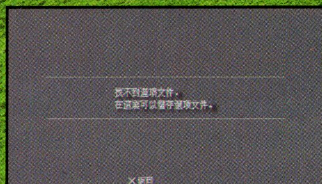
Konami	2011年11月3日	台版	1～4人
920新台币	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

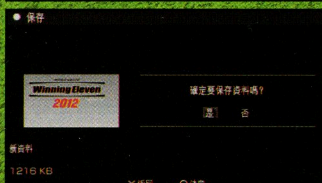
《世界足球 胜利十一人 2012》（以下简称《WE2012》）的中英文合版于2011年11月初在港台地区发售，游戏的主要内容和日版别无二致，只不过显示方式有了"繁体中文"和"英文"供玩家选择，在玩家选择了"繁体中文"后，基本上整个游戏都是在中文环境下进行的，但是由于球员的姓名和球队的名称在香港和台湾两地有着不同的中文译名，因而游戏中选择了保留英文原名的做法。另外值得一提的是，因为发售时间晚于欧版和日版，这个版本中球员的数据和外型也有所更新，更加接近现实世界中的状况。

初次游戏



第一次进入游戏时，系统会给出两种语言供玩家选择，分别是繁体中文和英文，决定之后系统会记住这个设定，今后再进入游戏的时候就不会询问了。虽然看上去是一次性的选择，但实际上在游戏中还是可以更改的。



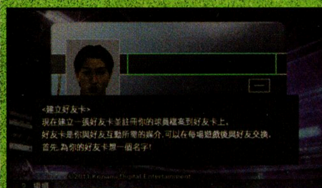


选择完系统语言后，游戏还会自动检查存档，如果是第一次进行游戏，系统会显示找不到"选项文件"，要求玩家建立一个。"选项文件"其实就是一个存档，这里记录着玩家的全部个人档案，包括今后游戏中的所有战绩、和朋友的对战记录等，所以可以称之为"总档"。另外游戏中还会有各种各样其他的"存档"，例如"进球存档"、"联赛存档"、"杯赛存档"以及"大师联赛存档"等，每个存档都是独立存在的。



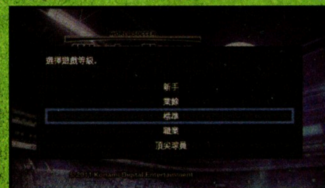
完成上述的设置后，会进入CG动画部分，PSP版《WE2012》的开场CG和家用机以及PC版一模一样。

如果不想看开场CG的话，可以按下START键直接跳过。到这里，初次游戏的设置还没有完成，玩家还需要建立"好友卡"，其实所谓的好友卡就是一个个人资料卡，内容包括玩家姓名、国籍、身高、体重、长相……几乎是面面俱到，类似于你的虚拟形象，会和之前的"总档"绑定在一起。









最后，系统还会要求玩家根据自己的水平，选择一个总体的游戏难度，分为"新手"、"业余"、"标准"、"职业"和"顶尖球员"5种，选择适合自己的难度进行游戏吧。当然了，随着自身水平的提高，玩家也可以随时在游戏中更改游戏的难度。

完成以上所有步骤，游戏才会真正开始，然后呈现在大家面前的就是一个拥有众多游戏模式的菜单了，下面，让我们来一一认识一下这些游戏模式吧。

◀可以详细设定各种内容，包括国籍、长相等。

模式介绍

Match（比赛）

该模式下有"友谊赛"、"快速游戏"、"十二码"（点球）和"联机操作"四个选项。第一个"友谊赛"相信大家都再熟悉不过了，可以选择自己要控制的队伍和要对战的队伍，然后调整首发阵容、比赛场地、比赛用球等设定，就可以开始比赛了；第二个"快速游戏"，选择该项后，只需要决定我方和对方的球队，比赛便会马上开始，首发阵容为游戏默认，比赛场地和用球随机出现；第三个是"十二码"，也就是我们说的"点球大战"，可以直接选择两支队伍开始点球大战的对决；最后的"联机操作"，可以通过PSP的无线联机功能和附近的好友对战，我和苍穹分别使用PSP go和PSP-3000联机测试，结果对战时非常流畅，没有任何卡顿。

Legends（传奇）

对"一球成名"这个模式的扩展，玩家可以使用自己创造的球员参加各种比赛，但是一定要在玩过"一球成名"模式并拥有存档的前提下才可以正常开启该模式。

UEFA Champions League（欧洲冠军联赛）

该模式是目前"《WE》系列"一个重要卖点——受到欧足联官方授权的"欧洲冠军联赛（简称"欧冠"）"模式，玩家可以选择一支入围今年欧洲冠军联赛的豪门球队，参加和真实赛程相差无几的比赛。当然了，如果不想参加周期过长的联赛的话，也可以选择两支欧冠球队进行普通的友谊赛。

Copa Sabtabder Lertadoresib（南美解放者杯）

前作开始加入的一个模式，玩家可以在游戏中体验到官方授权的足球赛事——“南美解放者杯”的乐趣。该比赛是由南美洲各支顶级俱乐部之间竞争最高荣誉的足球赛事，可以看作是南美版的“冠军联赛”。玩家选择一支入围解放者杯的球队，参加和真实赛程基本相同的比赛，以最终取得南美解放者杯作为目标进行游戏。

Master League（大师联赛）

“大师联赛”是从PS上的《WE4》起加入的一个模式，此后便一直存在于该系列，并且也最为耐玩。在这里，玩家可以培养一支心仪的俱乐部，从低级别的联赛开始，体验一步步登上足球世界之巅的乐趣。当然了，因为是最耗费时间的模式，所以也很容易让人沉迷其中难以自拔，玩起来一定要有度。

Become a Legend（一球成名）

近年来开始在足球游戏乃至篮球游戏中都开始流行起来的一种全新玩法。在这个模式中，玩家不再是控制一整支球队参加比赛，而是创造出一个属于自己的球员，并控制他开始自己的球员生涯。从他的姓名到擅长的场上位置都完全由你决定，所以玩家甚至可以创造出一个自己，在游戏的世界中体会作为一个职业球员的点点滴滴，也许当年的足球梦想就可以在游戏中实现了。关于这个模式，后文还会有详细介绍。

World Player（世界球员）

又是一个前作中全新加入的模式，玩法上和前面介绍过的“一球成名”模式差不多，都是只能在比赛中控制固定的一名球员进行游戏。不过该模式下玩家不用培养球员，可以直接选择心仪的球星，和他一起在新赛季奋战。

League（联赛）

可以选择游戏中的任意一支球队，参加该队伍所属的联赛，因为联赛多是主客场制，所以该模式的游戏周期比较长，适合对欧洲足球了如指掌的玩家。虽然越来越多的球队取消了对《WE》的实名授权，但难能可贵的是西甲联赛（LIGA BBVA）却将全部球队实名授权给了Konami，因此后文中也将以西甲为例，详细介绍一下该模式。

Cup（杯赛）

可以选择一支球队，为了夺取杯赛冠军而努力。比赛多是淘汰赛，所以游戏周期比较短，适合任何喜欢足球的玩家。

Training（训练）

在这里，玩家可以进行包括带球、传球、射门在内的所有基础操作，当然，角球、点球等内容也可以直接在此处体验到。

Edit（编辑）

可以编辑包括球队、球员甚至球衣在内的几乎游戏中所有的数据，可以让游戏中的球队更加接近现实当中的情况，对于实名授权不算太多的《WE》来说，这个模式还是非常重要的。

Gallery（图库）

虽然被直译成了“图库”，不过该模式更像是一个“陈列室”，在这里，记录着玩家到目前为止的所有游戏内容，包括获得的奖杯、存储的比赛精彩进球、联机对战的胜败记录等，此外还有“WE商店”，可以购买隐藏球员、隐藏球队、隐藏球场等，内容非常丰富。

System Settings（系统设定）

这里可以更改游戏系统的一些默认设定，例如默认按键的修改、解说音量的调整等。当然了，最开始提到的“系统语言”、“游戏难度”等内容也可以在此更改。

操作指南

入门操作

操作一直是“《WE》系列”引以为豪的地方，PSP版也不例外。在整体的操作上，本作沿袭了PSP版一直以来的传统，所以如果是系列的老玩家，相信能够迅速上手游戏；如果你是第一次接触PSP版《WE》的新手，不妨先来看看最基础的入门操作吧。

按键	进攻时	防守时
方向键/滑杆	带球移动	无球移动
×	短传	抢断（按住）
○	长传	铲球
△	直塞球	守门员出击（按住）
□	射门	电脑协防（按住）
L	假动作（连点）	切换球员
R	加速带球（配合方向键）	加速移动（配合方向键）
START	暂停，呼出菜单	
SELECT	整体战略，配合方向键的四个方向，可以制定多种方案	

进阶操作

接下来是“进阶操作”，不过说是进阶操作，但是对于《WE》玩家而言，这些操作基本上是非学不可的内容，尤其是与人对战的时

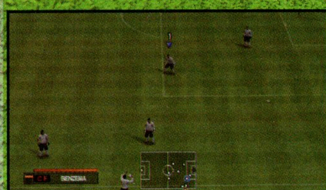
候，如果不会“二过一”等操作的话，那么基本就会被对手玩弄于股掌之间，所以虽然名为“进阶操作”，但以下内容也是实战中务必要掌握的。

动作	操作
二过一短传	L+×
二过一长传	L+○
挑传直塞球	L+△
高轨道挑射	L+□
假动作	按住L不放，搓方向键，不同的搓法会出现不同的假动作（还要看球员本身的能力）
向后拉球	按住L不放，同时按球员面朝的反方向的方向键
跳起	对方来铲断时，连按两次R
急停	带球时，松开方向键后，快速按R
大步趟球	加速带球时，按带球方向的方向键2到3次
脚后跟传球	按球员面朝方向的反方向键+×
一脚出球	在球到达球员之前就按×
假动作射门	普通射门时，在力度条消失之前按×
低轨道挑射	普通射门时，在力度条消失之前快速按两次R
将球放下	守门员手持球时，L+R
超级取消	△+○，可以使自动追球的球员停止当前动作

定位球解析

在现代足球中，定位球已经成了非常重要的得分手段，在足球游戏中也是如此，不要认为简单地踢球就可以赢得比赛，《WE》毕竟是为了还原真实足球而存在的一款游戏，所以掌握好定位球的踢法，将大大提升玩家在游戏中克敌制胜的能力，下面我们就来讲解一下游戏中定位球的操作。

界外球



抛掷界外球的时候，玩家可以通过方向键或者滑杆控制抛掷方向，按下×为轻轻掷向最近的一位本方队员，按下○则会抛向较远的地方，按△则会扔出类似直塞球时对位置不对人的球。

界外球	操作
普通投掷	×
大力投掷	○
投向空位	△

角球



角球可以使用○和×发出，之前可以使用方向键进行角度调整。按○是普通高度的正常角球，按×则是传给附近队友的短角球。另外，使用○开角球时同样可以控制力度，通过按键时间长短决定，另外在配合方向键，可以踢出不同高度和速度的球来。

角球	操作
标准	○
低弧度	○+方向键↑
高弧度	○+R
贴地球	○+方向键↓
调整方向	方向键←或→
短角球	×

任意球

任意球可以使用○、×和□三个按键来处理，和运动战中的功能差不多，就是长传、短传和射门，力度和角度则需要使用方向键掌握。

另外，有时候可以快发任意球，在对方刚刚犯规的时候，如果可以快发任意球的话，屏幕上会提示按下“L+R”，这时候迅速将L和R一起按下即可快发任意球，不按的话则会进入普通的主罚界面；进入普通的主罚界面后会显示追尾视角，这时候也可以同时按下L+R，这样站在球前的人会变成2个，从而演变出更多样的任意球战术来。

间接任意球	操作
短传	×
长传	○
直塞球	△

直接任意球	操作
标准	□
超强力	□+方向键↑
轻巧	□+方向键↓
强力	□，在力度条消失之前按△
弱力	□，出现力度条时按×
调整方向	方向键←或→
快发任意球	在画面上提示时，迅速按下L+R

任意球防守	操作
所有球员跳起	□
所有球员守住位置	×
部分球员上前+部分球员跳起	○
部分球员上前+部分球员守住位置	○+×
随机	不按键

点球



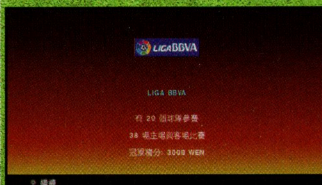
点球分两种情况。第一种是玩家作为主罚点球的球员（射手）时，玩家需要通过方向键选择射门的角度和位置，然后同时按下□，球就会踢出；第二种则是作为守门员时，操作同样需要方向键，但不需要配合其他按键，不过要在对方射门队员触球的瞬间操作，这样守门员就会扑向玩家指定的方向，总的来说比较靠运气。

点球	操作
射手	方向键+□
守门员	方向键

联赛模式&一球成名模式

这一部分，来给大家着重介绍一下“联赛”和“一球成名”两个模式。“联赛”部分将以西甲为例，“一球成名”中则会以一个名为“PLAYER”的球员的生涯为例进行介绍。

联赛



前面已经提到了，本作中得到实名授权的球队不多，所以游戏时经常会遇到一些为了避免引起纠纷而加入的“冒牌球队”。不过令人欣喜的是，欧洲五大联赛之一的西甲联赛却得到了实名授权，全部参赛球队悉数登场，玩家可以从中选择一支队伍，参加和现实中几乎一致的比赛。下面就来说说我对这个模式的游戏体验。

首先要说明的是，默认状态下，联赛中的球员有一个“累积疲劳值”设定，球员连续参加比赛的场次越多，这个疲劳值累积的也越多，如果这个数值过高的话，球员的状态会受到影响，最大体力值也会降低，甚至会变得更加容易受伤，所以适时地替换比赛阵容也是联赛过程中必不可少的事情。在漫长的联赛中，想要用一套阵容打遍天下真的是不可能的任务。

游戏中，我选择了西甲豪门皇

家马德里队（以下简称皇马）进行游戏，而皇马的宿敌巴塞罗那（以下简称巴萨）由电脑控制。如今皇马和巴萨两队堪称全欧洲数一数二的顶级俱乐部。在现实的西甲联赛中，这两队更是傲视群雄，联赛经常变成二者在积分榜第一和第二位次上你争我夺的比赛，其余18支队伍只能以第三名为目标争夺。那么在游戏中，又会有怎样的一番表现呢？

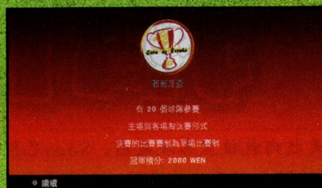
排名表

LIGA BBVA

		球队	分	胜	平	负	得	失	球差
—	1	FC BARCELONA	37	11	4	0	43	10	33
—	2	REAL MADRID	36	11	3	1	51	11	40
—	3	SEVILLA FC	28	8	4	3	29	14	15
—	4	MÁLAGA CF	28	8	4	3	26	17	9
—	5	VILLARREAL CF	28	8	4	3	24	17	7
↑	6	AT MADRID	22	6	4	5	19	21	-2
↑	7	REAL ZARAGOZA	22	5	7	3	16	15	1
↓	8	REAL BETIS	22	6	4	5	20	18	2

说明

根据我在游戏中战罢15轮的积分榜形势来看，几乎和现实比赛如出一辙，电脑控制的巴萨和我控制的皇马稳居前两位，积分只有1分之差，但是第二名和第三名之间的分差却有8分之多。另外，两队的进球数和失球数以及球差（“净胜球”）等重要数据，更是让后面的球队望尘莫及。看得出游戏的制作者在这方面是下了一些工夫的，因为在之前的几作中，玩家只要水平足够，那么他控制的球队在联赛中几乎是一骑绝尘的，很难有电脑控制的队伍能与玩家的旗鼓相当，虽然那样赢球很爽，但是却失去了“真实感”。而在本作的“联赛”中，“真实感”被放在了更重要的位置上。特别要说的是，虽然游戏中有名为“杯赛”的专门模式，但是为了更加贴近现实，在联赛进行的同时，系统也会要求玩家参加穿插在联赛中额外进行的“杯赛”，在西班牙，这个比赛叫做“西班牙国王杯”，只不过国王杯并不是联赛的一部分，所以看来Konami并没有得到授权，所以在游戏中被称为“西班牙杯”。



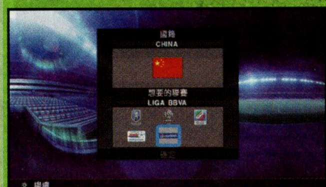
最后说说联赛中的比赛和普通比赛的不同之处吧，其实也不是什么明显的不同，都是一些细节上的区别。例如入场仪式，因为联赛是主客场赛制，玩家在不同的体育场比赛时的赛前场景是不同的，另外每场比赛的球证（“裁判”）也会有所不同，除此之外，普通的友谊赛上，所有的比赛信息显示都是蓝色的边框，而在联赛中会变成黄色的。



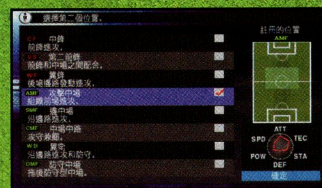
▲联赛中，进球球员的介绍信息边框为黄色。

一球成名

接下来，让我们看看“一球成名”模式。一球成名其实完全就是一个独立于游戏之外的模式，因为正常足球游戏中，玩家控制的都是一整支队伍，而在这个模式中，玩家控制的是一名球员。这种概念其实最早出现在Namco开发的PS游戏《足球自由人》中，那款游戏正是让玩家在整场比赛中只控制一位队员参加比赛，以不同于以往的视角享受足球游戏的乐趣。不过到了这几年，《FIFA》和《WE》两大足球系列不约而同地将这一概念引入自己的游戏中，还变成了单独的模式，并且在单纯比赛的基础上又加入了“培养”的概念，让玩家亲眼见证一名默默无闻的普通球员变身为超级巨星的全部历程。



首先，我们要为自己的球员确定国籍和其想参加的联赛。然后，就要确定一下场上位置了，玩家可以为自己的球员选择除了守门员之外的任何位置，而且除了一个主攻的位置之外，还可以选择“第二位置”。



除此之外，还要决定这名球员的“生涯类型”，比如“早熟型”、“大器晚成型”等。



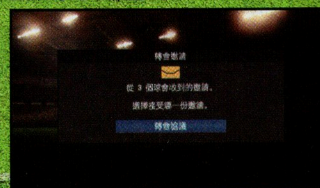
确定了以上内容后，就要决定这名球员的整体面貌了，系统会默认读取第一次游戏时好友卡里的玩家造型作为游戏中球员的造型，这样玩家就可以让自己出现在绿茵场上了。当然了，如果你只想创造一个属于自己的球员，也可以在这里对默认造型做出修改。



接下来，就要迎来激动人心的第一场比赛了。我们的主角球员名字是默认的“PLAYER”，这位PLAYER效力于西班牙一个名不见经传的小球会，但确是近期冒出的新星，所以引起了不少俱乐部的关注，这场比赛要好好表现。



开始比赛后，玩家会发现这是一个和正常比赛截然不同的游戏视角，玩家将以背后的追尾视角跟随PLAYER展开比赛。操作上并没有明显变化，惟一的不同就是L键变成了呼唤别人传球给自己，但是因为视角的巨大变化，初玩起来还是会让人觉得很不自然，这个确实需要玩家好好适应一番。特别要提醒的是，在画面最前方始终会出现一条黄色的横线，这条是越位线，提醒玩家不要越位。



很快，第一场比赛顺利结束了，担任前腰的PLAYER以一个进球一个助攻的不错数据帮助球队战胜对手。赛后，立刻有俱乐部发来了“转会邀请”，而且一下就是三个。



从三支西甲球队的邀请中选择一个吧，虽然都不是什么豪门，但是从小俱乐部迈出自己的职业生涯也未尝不是一件好事。签订合同后，PLAYER也成为了一名西甲球员。



很快，第一场西甲比赛来临，而且还是对阵大名鼎鼎的皇马，不过作为新人，PLAYER一开始只是这场比赛的看客，所以刚刚开始这场比赛的时候，会出现正常的比赛视角。此时玩家能做的也只有坐壁上观，并且等待时机的出现。（如果嫌看电脑比赛太慢，可以按下START键跳出菜单，将“比赛速度”调整为两倍速。）





终于，在上半场的尾声，画面一转，PLAYER的机会来了，教练决定让身穿28号队服的他替换20号球员，真正的挑战，其实从这一刻才刚刚开始……

PSP上的《WE》发展到今天，也算是完成了最终进化，虽然“天气系统”和“比赛时场地内显示裁判”等几个玩家的小愿望最终无法得以实现，但是其他该有的内容也都在一作一作的进化中逐渐补充完整了，尤其是前作中加入的“集锦”，本来是非常卡顿的，但是经过优化后，在本作中已经变成了非常实用的功能。PSP上的《WE》也许真的已经到头了，接下来，就请各位足球游戏爱好者坐等这个系列在PSV上的表现吧。

PSP全面破解指南

※本文相关软件已收录于光盘中。

文 Gnzaku

自从PSP6.60系统几天之内就被黑客攻破后，Sony已经许久未对系统做过更新，最近自制系统的更新也逐渐开始变得缓慢，下面就让我们一起来看一下近期PSP破解的最新动态和方法（以下破解教程以最新的6.60系统为例，不包括Sony针对欧洲市场推出的新型号的PSP-E1000）。

PSP破解现状

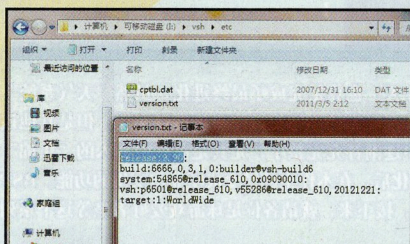
目前PSP新的自制系统有（L）ME（最新版为：1.6）和PRO（最新版为：Pro-B10）两种可以选择，如果选择使用（L）ME自制系统，那么你的PSP必须升级到6.60系统，因为作者只针对最新版的系统进行自制系统的更新；选择使用PRO自制系统的话，你手中的PSP是6.20/6.35/6.39/6.60系统中的任何一个都可以刷到最新版，在使用上几乎是没有差异的，再加上PRO自制系统的功能比（L）ME自制多一些，所以笔者在这里还是推荐使用PRO自制系统。

PRO自制系统刷写教程

1 还原version.txt

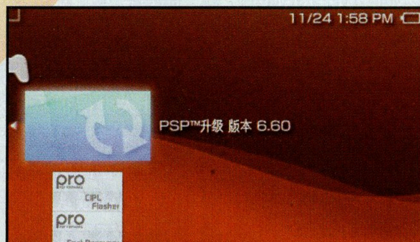
如果你手中的机器是PSP-1000型、非V3主板的PSP-2000型，原来使用的是5.50 GEN-D3或者5.50 Prometheus-4自制系统，那么需要先还原“version.txt”，要不然待会运行官方升级固件的时候会出现提示“此PSP的系统文件是版本9.90.不需要进行升级”。当初此功能是为了防止PSP误升级和欺骗当前PSP系统版本登录PSN才设置在那里的。

按SELECT键呼出“VSH MENU”，将第三项的“USB DEVICE”改为“Flash 0”，接着用USB线连接PSP和电脑，我们进入vsh/etc文件夹找到“version.txt”，打开“version.txt”，将开头的“release 9.90：”改成“release 5.50：”之后进行保存，其他文件一定不要乱动，Flash 0中存放的是系统文件，乱动可能会导致变砖！然后，我们再次按SELECT键呼出“VSH MENU”，将第三项的“USB DEVICE”改回“Memory Stick”，到这里还原“version.txt“的工作就都做好了。



2 升级6.60官方系统

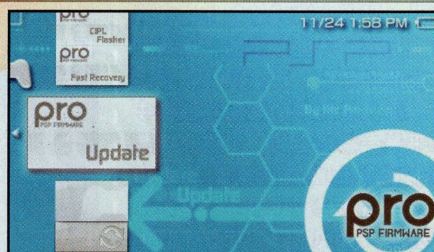
在刷写自制系统前，需要先把PSP升级到6.60官方系统，在光盘中有已经设置好路径的升级包，大家可以根据自己手中PSP的机型进行选择。将解压后得到的文件夹拷贝到记忆棒或者PSP-GO自带内存的根目录，并覆盖同名文件。然后去XMB界面的“游戏”选项中选择6.60升级文件，接下去只要按照提示操作即可。

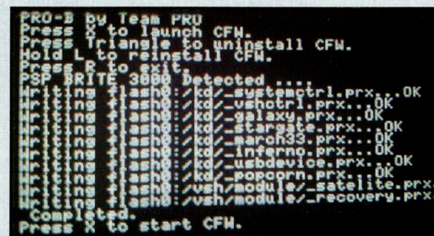


3 自制系统的刷写

升级完6.60官方系统后，我们就可以来刷写自制系统了。将光盘中的“6.60 PRO-B10.rar”解压后得到的“PROUPDATE”、“FastRecovery”、“CIPL_Flasher（选用，具体使用方法见后文）”三个文件夹放入记忆体的PSP/GAME文件夹中，此外光盘中还提供了620/635/639系统对应的PRO-B10刷机包供大家进行选择。

在XMB界面的“游戏”选项中选择“PRO UPDATE”，进入后会出现提示，因为这是我们初次安装所以按×键，等全部Prx写入完毕后，再次按×键，PSP重启后我们可以去“设定”→“主机设定”→“主机信息”中查看当前的系统版本，如果显示是“6.60 Pro-B10”那就代表刷写成功了。如果以后想要卸载自制系统那么按△键即可移除相应的模块；按住L键，再按×键为重新安装自制系统；按R键则直接退出程序。



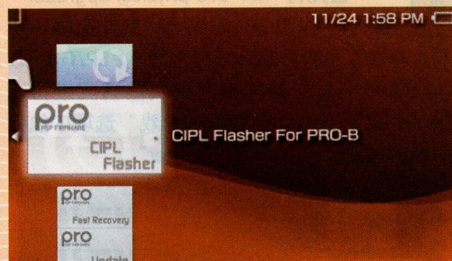


4 CIPL_Flasher的安装

“CIPL Flasher For Pro-B”是PSP-1000型、非V3主板的PSP-2000型专用的自制系统固化程序，可以让PSP开机后自动加载CFW模块，也就是所谓的“完美刷机”。“CIPL Flasher For Pro-B”安装很简单，在XMB界面的“游戏”

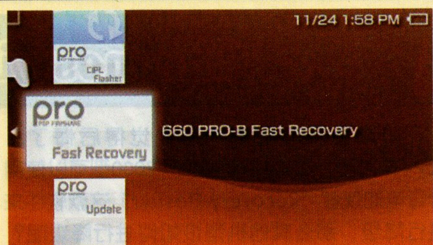
选项中选择“CIPL Flasher For Pro-B”，进入后提示安装，按×键安装后等PSP重启完就好了。如果想要卸载，再次进入“CIPL Flasher For Pro-B”按○键选卸载即可。

按住R键开机可以直接进入恢复菜单；按住HOME键开机可以不加载自制系统的模块，进入后是官方系统模式。如果以后要完全卸载Pro系统，最好先去“CIPL Flasher For Pro-B”中卸载“CIPL”，再去“PRO UPDATE”中卸载自制系统对应的模块，要不然可能会发生错误。



5 FastRecovery的使用

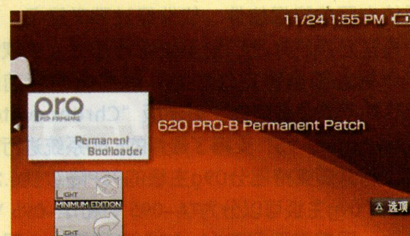
部分PSP的系统无法实现固化，那么在遇到死机或者重新开机时可以使用“FastRecovery”这个程序来快速恢复自制系统，原来的“PRO UPDATE”刷机文件可以删除。



6 620 PRO Permanent的安装

6.20系统的固化略微有点不同，是使用“620 PRO Permanent”这个程序来实行固化的，“620 PRO Permanent”适用于01g~05g主板的PSP，主板可以使用光盘中“PSP Module Checker V3.5”这款软件来进行检测。

在XMB界面的“游戏”选项中选择“6.20 Pro Permanent”，出现按键提示后，我们先按×键，之后再按○键，这样就安装好了。以后开机长按R键可以直接进入恢复菜单；长按SELECT键可以直接进入官方系统模式；如果发现开不了机，长按○键+×键+SELECT键+START键可以紧急卸载固化补丁。



Pro-B10 VSH菜单详解（在XMB界面中按SELECT键呼出）

CPU CLOCK XMB	设定在XMB界面时CPU的频率，一般设置为Default
CPU CLOCK GAME	设定在进行游戏时CPU的频率，一般设置为Default，设定为“333/166”时游戏运行会更加流畅，但是会更耗电
USB DEVICE	进行USB连接时连接的区域，一般设置为Memory Strick
UMD ISO MODE	运行游戏时使用的引导模式，一般设置为M33 driver
ISO VIDEO MOUNT	看ISO格式的UMD电影/玩VIEDO游戏时使用
RECOVERY MENU	进入恢复菜单
SHUTDOWN DEVICE	关闭PSP
SUSPEND DEVICE	PSP待机
RESET DEVICE	重启PSP
RESET VSH	重启VSH菜单，一般在激活插件时使用
EXIT	退出VSH菜单

（L）ME自制系统刷写教程

ME系统适用于PSP-1000型、非V3主板的PSP-2000型，可以实现自制系统的固化；LME系统则适用于全部型号主板的PSP。还原version.txt和升级6.60官方系统这两步可以参照前文，这里不再重复。以下向大家讲述两种刷写ME系统的方法。

方法一（已经是6.60系统）

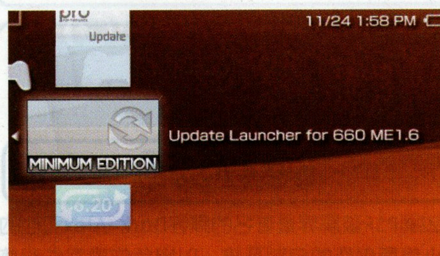
将光盘中的“6.60 ME-1.6 OFW installer.rar”解压后得到的文件夹放入记忆体的根目录，在XMB界面的“游戏”选项中选择“Update Launcher for 660 ME1.6”，进入后出现提示，我们按×键确定，如果按R键则直接退出程序。刷写完毕之后，我们可以去“设定”→“主机设定”→“主机信息”中查看当前的系统版本，如果显示“6.60 ME-1.6”那就代表刷写成功了。

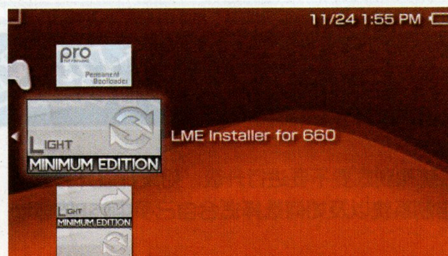
方法二（6.60系统以下版本的系统）

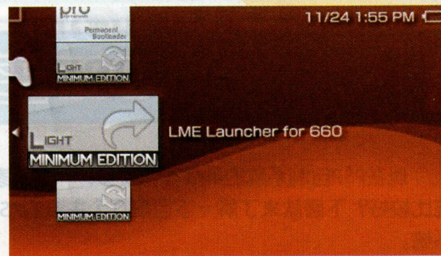
用此方法升级，你需要先确保这几件事：1.电池电量充足，因为一开始软件就会进行电量检测，即使你插着充电器电量如果少于78%还是不行的；2.关闭所有自制插件，防止升级过程中系统与插件出现冲突；3.PSP的KEY没有问题，一般PSP-1000型硬降机KEY才会有问题。将光盘中的“6.60 ME-1.6.rar”解压后得到的文件夹放入记忆体的根目录，再将“PSP官方固件6.60升级包（PSP-1K、2K、3K适用）.rar”中的“EBOOT.PBP”改名为“660.PBP”，放入记忆体的PSP/GAME/UPDATE中，接着去XMB界面的“游戏”选项中选择“PSP升级 版本6.60”，进入后程序会先检测电池的电量，然后进行文件的校验，校验完成后，我们按×键确定升级，接下去和升级官方系统一样进行操作。

LME系统的刷写和PRO系统有些类似，将光盘中的“6.60 LME-1.6.rar”解压后得到的文件夹放入记忆体的根目录，在XMB界面的“游戏”选项中选择“LME Insta ller for 660”，进入后根据提示我们按×键刷写系统，刷写完成后会自动退回到XMB界面。如果以后想要卸载，再次进入“LME Installer for 660”，按□键即可卸载。

“LME Launcher for 660”这个程序就相当于PRO系统的“FastRecovery”，使用方法也和“FastRecovery”一样。



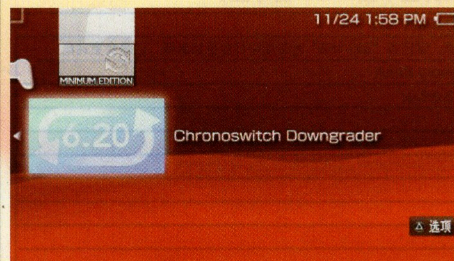




Chronoswitch Downgrader V5软件降级教程

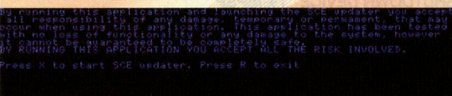
如果刷了高版本的系统觉得后悔了，PSP-1000型、非V3主板的PSP-2000型可以使用神奇电池或者“Recovery Flasher”这款软件来进行降级，那么其他机型该如何进行降级呢？“Chronoswitch Downgrader V5”是PSP 6.XX系统专用的降级软件，软件经过数字签名，无论是官方系统还是自制系统均可运行，该软件操作简单而且稳定性较好，因此成为目前降级时使用的首选软件。最新版“Chronoswitch Downgrader V5”支持了最新的6.60系统进行降级，同时还支持部分09g主板的PSP降级到6.20系统（09g主板可以分为TA-095 V1和TA-095 V2两种，目前发现只有TA-095 V1和极少一部分TA-095 V2主板的机器可以降级至6.20系统）。

1 将解压后得到的“Chronoswitch Downgrader V5”放入记忆体的PSP/GAME文件夹中，再将6.20/6.31/6.35/6.39的官方固件放入PSP/GAME/UPDATE中（这里根据自己实际情况进行选择），然后去XMB界面的“游戏”选项中执行“Chronoswitch Downgrader”。



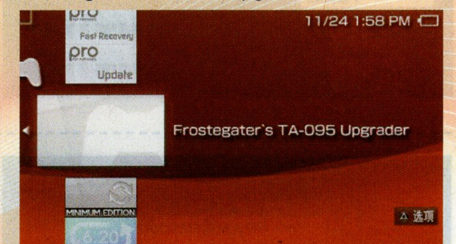
2 进入后，程序会对PSP主板和将要降级的系统版本进行一下检测，检测完毕后，第一行显示的就是你的PSP的主板型号；第二行显示的是将要降级的系统版本；这里我们按×键继续，如果反悔可以按R键退出程序。

3 接下去我们看到的界面相当于一个免责声明，PSP因降级造成变砖等不良影响一切后果由自己承担，我们再次按×键确认开始降级，当然也可以按R键选择退出，这也是最后一次可以反悔的机会。过一会就会出现官方系统的升级画面，这个大家应该都已经很熟悉了。需要注意的是，在官方系统升级画面出现前可能会黑屏蛮长一段时间，这时千万不要手动去关机！完成后PSP可能会出现蓝屏，这是因为Flash1中的主机设定的信息被格式化掉了，按下○键，恢复下设置即可。最后我们可以去“设定”→“主机设定”→“系统信息”中查看当前系统版本，确定降级是否已经顺利完成。

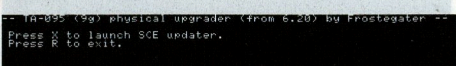


因为“Chronoswitch Downgrader V5”这款软件本身存在BUG，那些成功降级到6.20系统的09g主板的PSP每次执行升级固件都会弹出“IDXFFFFFFFF”这个错误代码。如果以后想要进行系统升级，那么就需要借助“TA-095 physical upgrader”这个程序。

4 首先将“TA-095 physical upgrader”放入记忆体的PSP/GAME文件夹中，再将6.31或以上的官方升级固件放入PSP/GAME/UPDATE中（这里根据自己实际情况进行选择），接着去XMB界面的“游戏”选项中执行“Frostegater 's TA-095 upgrader”。



5 这里我们按×键确定进行升级，过一会就会出现官方系统的升级画面。



PSP实用秘技

1 PSP如何改变确定键

有些玩家购买到的机器是欧版机或者美版机，但是这些机器的确定键是×键，很多人会觉得不太习惯，刷完自制系统，我们就可以通过修改注册表来改变确定键了。按SELECT键呼出“VSH MENU”，进入“Recovery Menu”，选择“Registry hacks”，再选择“Swap ○/× buttons”，最后“Reset VSH”，等待VSH菜单重启完毕就好了。

2 PSP如何实现改区

各个区域的PSP存在略微的差别，就像只有日版主机XMB界面才有“Digital Comics”这个官方漫画软件的图标；亚洲版的PSP ○键为确定，美版/欧版的PSP ×键为确定等等，下面就来看一下自制系统的PSP究竟是如何实现改区的。

按SELECT键呼出“VSH MENU”，进入“Recovery Menu”，选择“Configuration”这项，将“Fake Region”后的国家调整到想要的，之后选择“Reset VSH”，等待VSH菜单重启完毕就好了。如果不使用“Reset VSH”，你也可以直接退出恢复菜单，进入“设定”→“主机设定”→“恢复初始设定”，同样可以实现PSP的改区。同时，这也是改变PSP确定键的另一个方法！

3 PSP如何实现版本欺骗

PSP在登录PSN商店或者连接Media Go传输文件时，系统都会被进行检测，如果不是最新的系统就无法进行后续操作。使用低版本自制系统的同学可以使用6.60固件中提取出来的“version.txt”来进行伪装，从而达到系统欺骗的效果。将光盘中的“6.60版本欺骗.rar”解压后所得到的文件夹放入记忆棒的根目录，按SELECT键呼出“VSH MENU”，进入“RECOVERY MENU”，选择“Configuration”，将“Use version.txt in /seplugins”这项设为“Enabled”，这样就可以了。※注意：此方法对于5.00/5.03/5.50自制系统无效，但是可以使用“PSNLOVER”这款插件达到同样的目的。

PSP主流自制系统介绍及选择建议

现在PSP自制系统的种类非常繁多，一些玩家会犹豫到底要不要进行升级，如果升级升什么系统比较好？下面就来了解一下目前几个主流的PSP自制系统以及如何选择适合自己手中PSP的自制系统。

5.00 M33-6

PSP破解界最著名的黑客Dark-Alex和他的小组所创作的自制系统，以出色的稳定性和兼

容性至今“屹立不倒”，堪称经典。

5.03 GEN-C/5.50 GEN-D3

法国的GEN小组开发的5.03 GEN-A自制系统是第一个让PSP-3000运行ISO的自制系统，同时GEN系统可以直接运行5.55加密的PSP游戏，所以有着相当一部分的使用者。但是GEN系统存在两个严重BUG，一个是系统缺少一个函数，在升级和降级过程中很容易引起PSP游戏存档的损坏；还有就是PSP-3000型使用的5.03GEN-C系统的恢复菜单存在严重错位现象。

5.03 Prometheus-4/5.50 Prometheus-4

第一款来自中国的自制系统，由国人liquidzigong进行开发，该系统补全了6.20/6.31系统中使用到的函数，使6.XX游戏不用破解即可直接运行，同时修复了GEN系统中缺少的函数和恢复菜单的错位问题。但是后面因为种种原因，liquidzigong宣布退出PSP破解界，现在大多数人手中的Prometheus-4系统只是内测中流出的测试版，并非最终的正式版。

6.60（L）ME-1.6

由国人“忠贞炙烈之炎”和其组员共同开发的自制系统，支持ISO的中文命名，自带解密后的DLC加载引擎“NoDRM Engine”，也是目前惟一一个支持2GB容量以上ISO的自制系统（一张UMD光盘的极限容量为1.8G，所以过去的自制系统的ISO LOADER照此开发设计的，最近的《最终幻想 零式》这款游戏无损合盘ISO高需要2G多容量，因此PRO系统加入了此功能）。部分细心的玩家可能会觉得PRO系统稍微有些费电，这是因为PRO系统自带的组件比较多的原因。

6.20/6.35/6.39/6.60 PRO-B10

日本黑客neur0n基于Dark-Alex的M33系统进行开发，也是目前一款主流的自制系统，率先破解PSP 6.39/6.60系统的也是他。作者更新系统十分勤快，ME系统和Pro系统的大同小异，只是没有支持ISO中文命名这些功能。

对于只用PSP玩游戏的玩家

目前新出的游戏基本都是6.XX系统，使用低版本自制系统的用话，需要事先用ISO TOOL或者ACAP这两个软件去破解一下ISO才能玩，而使用最新版的自制系统，95%的新游戏无需破解，原版就可以直接运行。所以懒得事先破解一下ISO，可以选择升级。

对于经常使用插件的玩家

PSP自制系统有着丰富的插件，现在大多数插件最新版在6.XX系统上都可以运行，甚至还有一部分新开发的插件只支持6.XX自制系统，但是还是有极小一部分插件只能在低版本的自制系统中才可以使用。如果你知道如何破解新的ISO而且不觉得麻烦可以选择不升级系统；如果觉得手动破解ISO麻烦，那么只能放弃那些插件选择升级系统，这个就自己取舍吧。

对于PSP-1000型、非V3主板的PSP-2000型想升级的玩家

建议可以在6.20/6.39/6.60 PRO-B10，6.60 ME-1.6这几个自制系统中进行选择，因为这些系统都是可以实行固化的。

对于V3主板的PSP-2000型、PSP-3000型（早期购入及TA-095 V1主板）、PSP go想升级的玩家

建议选择6.20 PRO-B10，因为可以实现系统固化，免去开机重刷这个操作（TA-095 V1主板的机器需要先使用“Chronoswitch Downgrader V5”这款软件进行降级）。

对于最近购机的玩家

近期购入新机的话基本都是6.39/6.60系统的主机，自制系统只有ME和PRO两个可以选择，这两个系统可以根据前文的介绍自行选择。

以上就是近期PSP破解相关的教程和方法以及如何选择自制系统的一些建议，目前PSP的破解已经非常成熟，尽管距离年底PSV发售越来越近，但是PSP并不会太快淡出市场，Sony与黑客之间的较量或许还将继续，让我们拭目以待吧！

PSP软件群英会

文 书记

自2005年5月7日，第一个自制软件——“Hello world 1.0”在PSP上登场，距今已经有六年多了。在这段时间内，在PSP自制系统这个平台诞生了许许多多的非官方软件，其中包含了破解，影音播放、文字图片阅览、文件管理、数据修改等各领域的作品，虽说官方并不承认这些东西的合法性，但事实上，正是这些经典的自制程序，充分发挥了PSP的机能，使它成为历史上性价比最高的掌上型多媒体终端，为PSP成为一代经典立下了汗马功劳。PSP上的自制程序数量实在太多，今天我们就选取其中一些比较经典实用的，推荐给各位玩家们。

※本文相关软件已收录于光盘中。

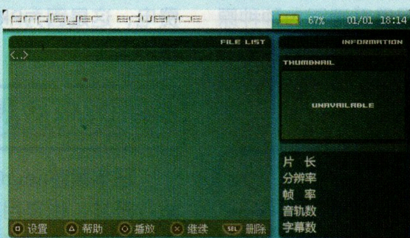
影音播放类

PSP拥有480×272分辩率的屏幕，不论是播放视频还是浏览图片效果都相当不错，因此，PSP除了是一台游戏掌机以外，还是一款性价比很高的MP4。可惜它自带的播放功能兼容性不太好，在阅读一些特定格式的图片或者文档时也显得比较麻烦，所以，专门针对这些问题的自制播放软件也就应运而生了。

PPA

经典程度 ★★★★★
实用性 ★★★★★

全称PMPlayer Advance。是基于旧版的PMP MODAVC 1.02M版本播放器改进得来，主创及程序开发工作由国内程序达人cooleyes_lf完成。这可能是PSP上最经典的自制软件了，它所支持的PMP-AVC视频格式是最早实现480×272分辨率全屏播放的，而且它支持外挂字幕非常方便，所以很快就广为流传并且被广大玩家接受。目前网上提供下载的PSP电影视频，PSP自带的播放功能无法兼容，但用PPA软件基本都可以完美运行。PPA发展到现在已经经历了许多个版本，其功能也在不断完善，兼容性好、操作简单、功能丰富，我实在想不到有什么理由拒绝在PSP里装上这么好的一个软件。从一个简单的例子就能看出它的经典程度：到游戏店让BOSS帮你装几个自制软件，他给你拷的第一个软件肯定是PPA。



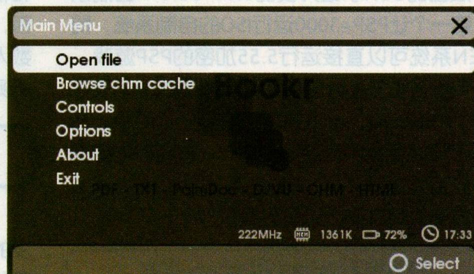
▲PPA一直以来都是玩家们记忆棒里的常驻软件。

推荐理由：除非你只玩游戏不看电影，否则就请在你的记忆棒里面放上一个PPA吧，它绝对不会让你失望的。

Bookr

经典程度 ★★★
实用性 ★★★

Bookr是PSP上专门用来看PDF格式文件的自制软件，PDF（Portable Document Format）是由Adobe公司开发的电子文件格式，它具有纸版书的质感和阅读效果，可以“逼真地”展现原书的原貌，可以说是网络上最流行的电子文件格式。PDF格式整合了图片和文字，网上不少资料都是这种格式。也许有人会担心PDF文件太大，动辄二三十M，浏览起来是不是会有延迟，实际上这个完全没有担心的必要，Bookr打开20M左右的PDF文件浏览一点压力都没有。在PSP上看PDF惟一的不足就是有时候需要自己在电脑上用Abode转换一些中文文件，否则在PSP上会看到乱码，算是一点小遗憾。



▲简单而直观的运行界面。

推荐理由：网上不少资料都是PDF格式，想要在PSP上阅读的话还需要单独整理文字和图片，用Bookr就方便多了。

xReader

经典程度 ★★★★★
实用性 ★★★★★

接上文的那个例子，BOSS拷完PPA以后，第二个给你拷的软件多半就是xReader了，这又是一款国人制作的强大软件，作者是hrimfaxi。xReader本来是一个电子书软件eReader的分支版本，专门针对PSP－2000和4GMS卡设计，但是后来eReader停止开发了，xReader便分成为了一个独立的软件。xReader主要用于读书和看图，它支持任意大小点阵字体，支持html读取，编码转换，竖看，翻页保留行，书签及自动书签等，可以看zip、chm、rar内的文本文件，有自动降频机能（不播放mp3时）。看图支持bmp, tga, jpg,png和gif，此外，它还可以在阅读文档的时候播放MP3。由于PSP本身看电子书十分麻烦，所以xReader强大的功能和方便快捷的操作很快得到了广大用户的青睐。



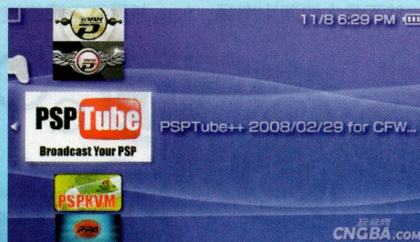
▲xReader操作界面简单易懂，非常方便。

推荐理由：躺在床上，躲在被窝里，一边听歌一边看小说，轻松加愉快，如果你是读书爱好者，那么这个软件绝对适合你。

PSPtube

经典程度 ★★
实用性 ★★★

PSPtube是针对FLV这个格式而制作出来的一款软件，它的功能很明确，就是播放FLV格式的视频，大多数视频网站都是采用的这种格式。这款软件的亮点在于不仅仅是播放记忆棒里已经存在的文件，它可以在线播放一些视频网站的视频，比如优酷、土豆等等。可惜国内无线网络不太方便，PSP的内存又太小，因此在线播放的功能不是很实用，但是玩家们可以把这些视频网站的视频下载下来，直接放到PSP里的相应文件夹里就能播放了。



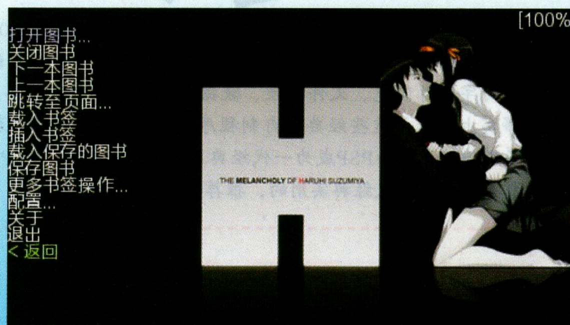
▲命名出处显然是Youtube。

推荐理由：在视频网站看到了喜欢的视频？直接下载下来放PSP里用PSPtube观看吧，体积小，还不用特意转换格式，非常方便。

PSPcomic

经典程度 ★★★★★
实用性 ★★★

PSPcomic是PSP上专门的漫画阅览软件，PSP所拥有的470×272的液晶屏看图片是十分清晰的（特别是2005年PSP刚出来那个时代，看惯了GBA屏幕的笔者看到这么高清的屏幕简直惊为天人），用来看漫画效果是相当不错，不过PSP自带的图片浏览功能看漫画很麻烦，很多打包的漫画没有经过缩图和分页处理，在PSP上阅读很不方便。装了这款软件以后，你可以很轻松地自由缩放，平移图片，即使是用于PC的超大尺寸未分页的漫画也可以很方便地阅读，而且可以支持ZIP、RAR等压缩包直接读取，还可以读取一些专用的漫画格式比如CBZ或者CBR，另外该软件特有的书签，更多阅读模式等小功能也非常实用。能躲在被窝里看漫画简直是懒人的福音啊。



▲PSPcomic的各项功能都非常实用。

推荐理由：虽然看漫画还是直接抱着书比较爽，但是厚厚的漫画书携带实在不太方便，有这么一款软件应该能省掉你不少麻烦。

享乐播放器

经典程度 ★★★★★
实用性 ★★★

PSP自带的音乐播放功能其实相当完善，支持主流的MP3和WMA格式，不过一些音乐爱好者们抱怨说想要听无损的APE格式，于是这款软件就诞生了，玩家们可以把APE格式的无损高清音频文件放到PSP里通过享乐播放器播放。不过事实上由于本身机能的原因，在PSP上播放APE和MP3的效果听起来其实差距并不是特别大，所以这个软件的实用性也大打折扣。

推荐理由：音乐发烧友们都明白APE与MP3之类主流音频格式之间音质上的差距，有了这款软件，在PSP上就可以享受最高品质的音乐了。

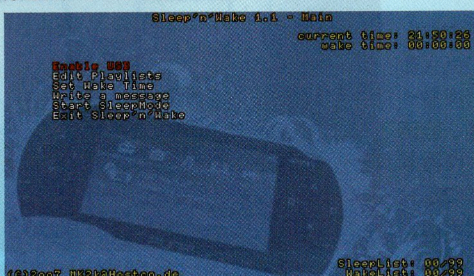
实用工具类

借助PSP的强大机能，各种五花八门创意无限的功能软件也纷纷登陆PSP。它们可以把你的PSP变成闹钟、地图、词典，遥控器等各种各样的设备，让你的PSP变成名副其实的多媒体掌上终端。

闹钟软件

经典程度 ★
实用性 ★★

Sleep Wake，一款非常小巧的PSP用闹钟软件，可以使在待机状态下的PSP到时间自动响起铃声。其支持MP3铃声，普通或者变动比率的8kps-320kps的都可以，时间长短也无所谓，换句话说就是铃声可以玩家们自由定义。软件功能十分人性化，可以设置播放列表，分成好几段来提醒自己。对于一些懒人来说，可以考虑在PSP里丢这么一个软件，每天早上手机，闹钟，PSP齐上阵叫唤自己，不信你还起不来。



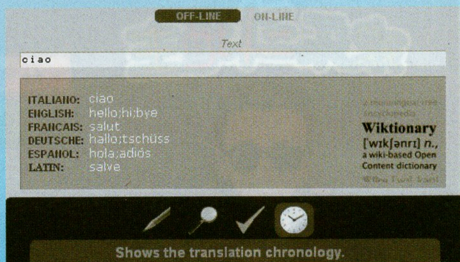
▲用它可以很方便地安排作息时间。

推荐理由：闹钟这种几乎是个数码产品都带的功能，咱PSP也可以搞一搞。

PSP电子词典

经典程度 ★★★
实用性 ★

PSPDictionary是一个在PSP上运行的词汇字典搜查软件，支持英文，法文，德文，意大利文等等，让你可以非常方便地查单词。软件中有在线和离线搜索：离线搜索的词汇是来自 wiktionary.org，每种语言的词汇量都多达6000个以上。在线搜索利用langtolang、Yahoo!、Babel Fish或Google 等著名网站，你基本不用担心这款软件的实用性，除了不能发音之外，它各方面功能都不比专业的文曲星差，用来学习或者日常翻译已经绰绰有余了。学生玩家们可以名正言顺地说：PSP不仅仅是用来玩，我还可以用它来学习。



▲多种语言翻译，不少生僻的字眼也能查得出来。

推荐理由：虽然我不太相信有多少人会利用PSP来学习，但是多一个心理安慰和借口总是没坏什么处的……

地图工具

经典程度 ★★★
实用性 ★★

MAPthis,是一款非常强大的电子地图软件，有着良好的兼容性和易用性，而且在互联网上能随意下载到你所在地区的详细地图，支持多等级地图缩放，电子地图的基本要点均有具备。在最大缩放等级的时候可查看一个住宅小区的详细轮廓，精度十分高。地图在车上和步行都能使用。可以根据需要制作自己指定的POI地图，POI指的是位置（兴趣点），比如电影院、银行、机场等建筑位置。配合GPS-290模块使用的话就能把你的PSP变成一台卫星定位导航仪了。可惜的是国内信号不太好，经常搜索不到卫星。鉴于现在智能手机发展如此迅速，大部分手机都自带了地图功能，所以这个软件的实用性并不是特别高。



▲地图搜索功能还是很实用的。

推荐理由：作为一款21世纪的数码产品，不带个地图功能简直弱爆了，对不起广大玩家的支持啊，路痴专用。

PSP管理软件IRSHELL

经典程度 ★★★★
实用性 ★★★

IRSHELL是个功能十分强大的自制程序，把它喻为PSP上最强大的操作系统一点不过分。在IRSHELL界面下你可以一看TXT一边听MP3，或一边欣赏JPG一边听WMA，一边玩游戏一边听音乐，在IRSEHLL里红外摇控功能通过扩展包你可以摇控成千上万种家电，通过IRSHELL的USB HOST与NETHOST功能可以直接玩PC硬盘里的ISO，它最大的亮点在于可以整合各种自制软件，如果你高兴，你可以将几乎所有应用于PSP的自制程序都可以通过一个简单的步骤集成到iRShell里面。事实上不少玩家选择它的主要原因是它可以实现两个程序同时运行。



▲irshell的实际运行效果，当然，这只是其中一个版本。

推荐理由：如果你看腻了XMB界面想换换口味的话，IRSHELL绝对是你的不二选择，比起那些只换图标界面的主题插件来，它的功能真是无与伦比的强大。

无线传输软件

经典程度 ★★
实用性 ★★★★★

AdhocFileTransfer，这是一个很小的自制软件，用于PSP之间的无线文件传输。软件本身很小，而且功能很单一，不过它实用性非常高。它可以利用PSP本身的Wi-Fi功能实现在多台PSP之间互传记忆棒中的任意文件，不需要用任何连接线或者通过电脑中转。更令人惊喜的是，只需要一台PSP上有这个软件就可以了，因为这个软件本身可以利用PSP的自带存档分享功能传输。传输速度可以达到200KB/S，应该算是相当理想了。不过说真的，我一直觉得这功能PSP应该出厂自带才对，这软件纯粹在给索尼填坑。

推荐理由：就算用不上也装一个吧，反正很小，等你发现朋友的PSP上有个你喜欢的游戏或者视频或者音乐而身边没有数据线时你就知道它的好处了。

▲adhocfiletransfer运行界面，下方有按键提示。

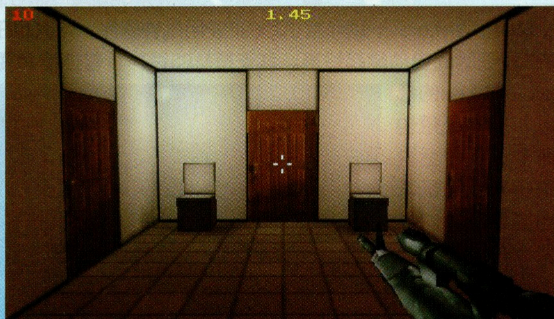
自制游戏

经典程度 ★
实用性 ★

自制游戏大多是一些PSP上没有的GAL游戏或者一些技术宅们突发奇想的小作品，大多由爱好者们凭兴趣独立制作完成，质量一般都不会特别高，但玩腻了PSP上的大作再来尝尝这些新口味也挺有趣的。类型非常丰富，包括《扫雷》、《斗地主》、《大家来找茬》、《祖玛》、《台球》、各种RPG、各种横板过关甚至《CS》，劳动人民的智慧真是无限啊。



▲欢乐斗地主，等人的时候可以玩两把过过瘾。



▲自制的《CS》，画面很好，可惜游戏本身没什么内容。

推荐理由：事实上不会有很多人去玩这些自制的小游戏，或者玩一下就删掉，这些小游戏最大的作用就是满足作者制作游戏的成就感而已。

游戏辅助类

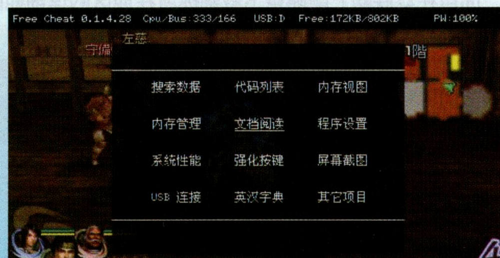
玩游戏不可能遇到100%顺心，有时候在游戏里遇到小阻碍或是需要一些特殊功能，玩家们都会向第三方软件求助，这种修改辅助类的自制软件会让你的游戏之旅变得更加轻松，比如调钱，锁定生命值，即时存档等等。

金手指

经典程度 ★★★★★
实用性 ★★★★

FC

FC，全称freecheat，是由国人flarejun开发的PSP用金手指软件。界面很美观，搜索速度也比较快，除了作弊以外还有辞典、多重指针以及按键配置等多项功能，是玩家修改游戏的利器。



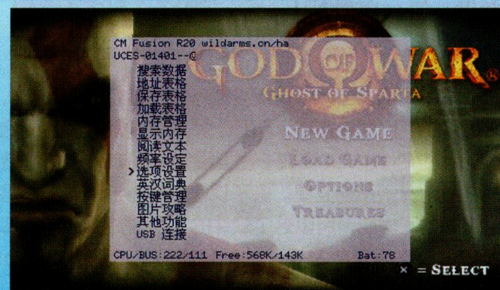
▲FC插件的运行界面。

CMF

CMF，全称cheatmaster Fusion，是在RPG小组的开源作品CM的基础上，由EZ的venus（《永恒传说》汉化版作者，也就是koro）修改进行2次开发的作品。CMF的定位是游戏修改辅助类插件，可以实现作弊、截图、看文字攻略、英汉词典、PS字库、按键管理等多方面的功能。

这两个金手指软件功能其实差不多，主要都是用于游戏修改作弊。当然它一些辅助功能也是非常强大的，比如修改按键设置，PS游戏汉化字库，截图功能等等，都是经常会用得到的。但是，如果不是特别需要，个人不太推荐使用金手指，因为操作不慎可能导致存档损坏，烧记忆棒，或者直接导致PSP系统运行不正常甚至变砖。

推荐理由：玩《怪物猎人》被轰龙虐爽了？打不过黑角龙？刷不到素材？金币不够用？练级太麻烦？用了金手指，统统都是小case！



▲CMF插件的运行界面。

即时存档插件

经典程度 ★★★
实用性 ★★★★

PspStates这个插件最大的用途就是让玩家随时随地都能储存游戏，即传说中的即时存档。用于RPG游戏刷装备、战棋类游戏考虑后手、比较困难的游戏反复练习之类相当实用。该插件自带了9个快捷组合键和相对应的存档位置，不同的游戏会以游戏编号来区分，而且还支持正版UMD游戏，实用性很强大。

推荐理由：如果你不擅长玩游戏的话，强烈推荐这个即时存档插件，无限复活，随心所欲，不修改游戏照样把BOSS搞死搞残，抢钱抢装备抢女主角。

专用截图插件

经典程度 ★★
实用性 ★★★

PRXShot是一款独立的专用截图插件，作者是codestation，这个插件允许你在XMB播放MP4和玩游戏时无须暂停就可以截图，操作十分方便。很多时候突然遇到一些精彩瞬间想要保留下来，只需轻轻按下音符键就可以了。截图会自动保存到/PSP/SCREENSHOT/文件夹里，非常方便。喜欢秀游戏装备。分数什么的玩家千万不要错过。

推荐理由：其实CMF和FC都带有截图功能，不过这款专用软件体积很小而且使用起来很简单，对修改游戏没什么兴趣的玩家就没必要去研究金手指了，用这个即可。

模拟器

PSP之所以能在国内火爆那么长时间，模拟器应该算是功不可没，因为买了PSP就相当于买了FC、MD、SFC、GBA等多个游戏机，性价比立马提升了不少，模拟器也是PSP上最受欢迎的自制软件类型之一，就拿笔者本人来说，小时候的梦想就是能独自拥有一台街机，现在，在PSP上就能实现，而且可以随时随地体验了。

PSP目前大概拥有近40个机种的模拟器，比较常见和实用的主要有FC,MD,SFC,GBC,GBA,街机等等。除此以外还有JAVA、DOS、SS,DC等机种的模拟器，但是由于机种本身太过偏门或者模拟器不太完善又或者PSP本身机能不足等原因导致不实用性太小，这里就不详细介绍了。

FC模拟器

PSP模拟FC简直是杀鸡用牛刀，小事一桩。NesterJ这款PSP上的FC模拟器从音乐到画面到流畅度来看都相当完美，而且支持Wi-Fi联机练级功能，有兴趣的玩家可以用两台机器来联机双打。《魂斗罗》、《松鼠大战》、《超级马里奥兄弟》、《赤影战士》……这些名字大家都不会陌生吧。

MD模拟器

PSP上最常见的MD模拟器应该就是DGEN了，经过几次改进已经趋于完美，不论速度还是音效还是联机功能都相当成熟了。MD上诞生了很多超级经典大作，例如《银河快枪手》、《幽游白书》、《铁血兵团》、《索尼克》等等，那时的世嘉风格还相当硬派。

SFC模拟器

Snes9xTYL应该是目前PSP上最好的SFC模拟器了，运行起来画面很流畅，兼容性也很好，不过联机功能不太完善，不过还好SFC上大多数经典游戏都是单人的。SFC上的好游戏也是多到数都数不过来：《幻想传说》、《圣剑传说》、《超级大金刚》、《星际火狐》……

GBA模拟器

PSP上的GBA模拟器常见的有两种，GPSP和VBA，不过VBA已经停止开发了。目前GPSP运行GBA游戏已经相当完美，《逆转裁判》、《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《旋律天国》、《恶魔城》等经典大作运行起来都毫无压力，说起来，想在NDS上模拟GBA游戏很麻烦，反倒是PSP上方便得一塌糊涂，仔细想想真有点讽刺。

街机模拟器

PSP上的街机模拟器根据游戏机板系统不同主要分为CPS1、CPS2、NEOGEO以及FBA等几种，兼容性很不错，运行起来也十分流畅。它们几乎涵盖了所有当年街机厅里能玩到的游戏，包括《恐龙快打》、《名将》、《KOF》、《合金弹头》、《三国战记》、《圆桌骑士》、《侍魂》、《龙与地下城》，各种听说过的和没见过的……实在太多了根本数不清，无限投币让你爽到爆，这可是过去在街机厅里梦寐以求的待遇啊。俗话说得好：没被父母揪着耳朵从游戏厅里拽出来的玩家的人生是不完整的……



▲各种各样的模拟器，让你能玩到成千上万的游戏，从此不用担心找不到游戏玩。

大部分的自制软件本身占用空间都很小，几M甚至几百K（有同学可能会觉得模拟器占用空间比较大，事实上模拟器本身很小，大的是游戏ROM文件），而且安装很方便，所以个人建议只要是看上眼的软件，就统统都放进记忆棒吧。

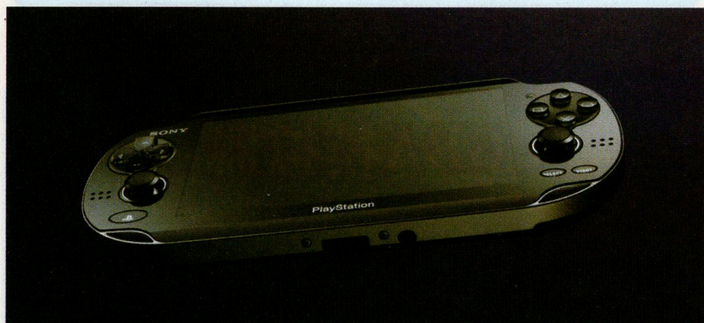
属于索尼的"全新大碟"——PSV售前导购



文 月下雪影

Track 1 游戏业界的《惊叹号》

毫无疑问，即将在12月17日上市的PSV将是索尼带给玩家们的惊叹之作。强大的硬件、全新的操控、出色的游戏都极大地保证了PSV的总体素质，很多玩家想必也都在翘首以盼，希望能在第一时间入手这台索尼的全新掌机。为此，这辑的《PSP专辑》导购，我们把购机重点从PSP转移到了PSV身上，希望玩家们能够通过这篇详细的售前导购来全面的了解PSV主机，尽早加入PSV的大家庭。当然，关于PSP的导购内容本辑也肯定会有，我们把它留在最后，现在先让我们从PSV开始吧。



Track 2 PSV上的《迷魂曲》

无论任何游戏主机，只要想在游戏界立足，那就必须要有足够吸引人的游戏才行。而作为玩家的我们，在购买主机时，要率先考虑的也是这个主机平台上的游戏阵容。这点PSV做得非常出色，索尼清醒认识到了之前PSP首发时出现的问题。索尼欧洲总裁Jim Ryan就曾对媒体说："明年的PSV绝对不会犯当年PSP的错误（欧版PSV在2012年上市）"。虽然说PSP现在已经是一个非常成功的游戏平台，但在发售之初，索尼是想把它打造成一个全能的多媒体终端来进行销售的，但正是这种模糊定位让PSP在游戏市场上的表现非常不好。所以索尼在今年宣传PSV时并没有过多的提到多媒体功能，而是将主机的重点提在了本身的游戏阵容上，这也直接验证了Jim Ryan之前的话。

现在，PSV已经确定会有26款软件在12月17日当天发售，为日版的PSV首发保驾护航。下面我们就先来看看即将首发PSV游戏吧。



▲PSV的游戏包装和卡带大小

游戏名称	游戏类型	发行商	零售价格
未知海域 黄金深渊	AVG	SCE	5980日元（PS Vita卡）/4900日元（PS Store下载版）/港版388港币
地狱军团	A·RPG	Square Enix	4980日元（PS Vita卡）/3990日元（PS Store下载版）/港版388港币
默示之王	A·RPG	Square Enix	5980日元（PS Vita卡）/4980日元（PS Store下载版）/港版388港币
忍道2 散华	ACT	Spike	6090日元（PS Vita卡）/4900日元（PS Store下载版）/港版388港币
真·三国无双 NEXT	ACT	Koei Tecom Games	6090日元（PS Vita卡）/5040日元（PS Store下载版）/港版418港币
苍翼默示录 连续变换 扩张版	FTG	Arc System Works	5980日元（PS Vita卡）/4980日元（PS Store下载版）/港版388港币
VR网球4	SPG	SEGA	5229日元（PS Vita卡）/4700日元（PS Store下载版）
大众高尔夫6	SPG	SCE	4980日元（PS Vita卡）/3900日元（PS Store下载版）/港版388港币
魔界战记3 回归	SLG	日本一Software	6090日元（PS Vita卡）/5000日元（PS Store下载版）/港版388港币
终极漫画英雄VS卡普空3	FTG	Capcom	4800日元（PS Vita卡）/4300日元（PS Store下载版）/港版388港币
F1 2011	RAC	Codemasters	6090日元（PS Vita卡）/5550日元（PS Store下载版）
小古怪	PUZ	SCE	2000日元（PS Store下载版）
沥青都市 喷射	RAC	Konami	5480日元（PS Vita卡）/4980日元（PS Store下载版）
真恐怖惊魂夜 第11个来访者	AVG	Chunsoft	6090日元（PS Vita卡）/4980日元（PS Store下载版）
地牢猎手 联盟	A·RPG	Ubisoft	2940日元（PS Vita卡）/2400日元（PS Store下载版）/港版268港币
块魂 拉伸	PUZ	NBGI	4743日元（PS Vita卡）/4480日元（PS Store下载版）/港版329港币
山脊赛车（暂名）	RAC	NBGI	3790日元（PS Vita卡）/3580日元（PS Store下载版）/港版309港币
梦幻俱乐部ZERO携带版	SLG	D3 Publisher	6090日元（PS Vita卡）
与大家一起	ETC	SCE	免费（PS Store下载版）
迈克尔杰克逊 梦幻体验HD	MUG	Ubisoft	5229日元（PS Vita卡）/4400日元（PS Store下载版）/港版388港币
勇者的记录	SLG	SCE	免费（PS Store下载版）
怪物雷达	ETC	SCE	2780日元（PS Vita卡）/2280日元（PS Store下载版）
网页三国志 触摸战斗	RTS	Marvelous AQL	免费（PS Store下载版）
麻将格斗俱乐部 新生·全国对战版	TAB	Konami	4980日元（PS Vita卡）/4480日元（PS Store下载版）
NAX Music Player	MUG	Arc System Works	免费（PS Store下载版）
NicoNico	ETC	Niwango	免费（PS Store下载版）

在这份列表中，凡是在零售价格的最后写有港币标价的游戏，都是将在12月23日随港版PSV一起登陆的游戏，目前确定的一共有14款。在这些香港上市首发游戏当中，已经确定有繁体中文版的为《未知海域 黄金深渊》，随后还将有《大众高尔夫6》、《忍道2 散华》和《苍翼默示录 连续变换扩张版》。除此之外，明年一月还有两款繁体中文游戏即将上市，它们是《重力的眩晕》和《摩登全民赛车》。由此看出索尼对于中文游戏的支持力度还是很大的。在决定购买PSV之前，不妨先从列表中挑选一两款自己喜欢的游戏吧，相信中文的《未知海域 黄金深渊》应该都是大家首先考虑的对象吧。

Track 3 《Mine Mine》，关于PSV自己

选好心仪的游戏之后，我们再来简单地了解一下主机首发的一些具体情况。PSV拥有Wi-Fi版和Wi-Fi+3G（以下简称"3G版"）两个不同的版本型号。其中3G版是由索尼和运营商合作推出的。日版PSV的3G合作运营商是NTT Docomo，Docomo在日本提供了980日元20小时以及4980日元100小时的3G服务预售卡服务，不过这些和国内玩家都没有关系，另外还需要了解到的一点是，PSV和PSP一样，在游戏上都没有锁区，也就是说你买了日版的PSV主机是可以运行美版PSV游戏的，当然也必须能运行只在香港地区发售的繁体中文版游戏，所以对于PSV的区域版本选择，你可以遵循哪个版本最便宜就买哪个版本的想法。下面是PSV主机的各地首发日期和价格：

- 日版PSV：2011年12月17日上市。Wi-Fi版定价24980日元（折合人民币约2050元），3G版定价29980日元（折合人民币约2500元）。
- 港版PSV：2011年12月23日上市。Wi-Fi版定价2280港币（折合人民币约1865元），3G版定价2780港币（折合人民币约2274元）。
- 台版PSV：2011年12月23日Wi-Fi版上市，定价8980新台币（折合人民币约1892元）；2012年2月22日3G版上市，定价10980新台币（折合人民币约2313元）。
- 欧版PSV：2012年2月22日上市。Wi-Fi版定价249欧元（折合人民币约2119元），3G版定价299欧元（折合人民币约2545元）。
- 美版PSV：2012年2月22日上市。Wi-Fi版定价249.99美元（折合人民币约1591元），3G版定价299.99美元（折合人民币约1910元）。
- 澳版PSV：2012年2月22日上市。Wi-Fi版定价349.95澳元（折合人民币约2275元），3G版定价449.95澳元（折合人民币约2925元）。
- 新西兰版PSV：2012年2月22日上市。Wi-Fi版定价449.95新西兰元（折合人民币约2220元），3G版定价549.95新西兰元（折合人民币约2714元）。

从上面的数据可以得知，最便宜的是美版PSV，而在本月首发中最为便宜的主机非港版莫属，虽然发售日期上要比日版晚上整整一周，但价格也足足便宜了近200元，所以这一周还是值得等的。目前，国内比较大的电玩店应该已经推出了PSV的预售服务，首批主机的预订价格在2500元左右，一般商家还会要求你再买一两款游戏，所以想要在17日首发当天买到PSV至少要准备3000元才够。如果不在乎这一周的等待，那还是推荐港版主机，价格届时应该会在2500元以下，不着急的玩家甚至可以等到明年年初再入手。港版主机的首发一共有7个套装可以选择，其中2个套装是Wi-Fi版和3G版的裸机套装。里面只包含了PSV主机、USB数据线、交流适配器和说明书。剩下的5个套装是游戏同捆版，里面除了同捆的相应游戏之外，还包括了一枚容量是4GB的PSV专用记忆棒和PSV使用的配件套装，配件套装里面有保护壳一个、屏幕贴膜一枚、游戏卡盒一个、手绳一个和擦布一块。至于主机同捆的游戏，分别是《未知海域 黄金深渊》（Wi-Fi版定价2880港币，折合人民币约2355元；3G版定价3380港币，折合人民币约2764元）、《真三国无双Next》（Wi-Fi版定价2980港币，折合人民币约2437元；3G版定价3480港币，折合人民币约2846元）和《终极漫画英雄VS卡普空3》（3G版定价3380港币，折合人民币约2764元）这三款。如果有条件的话，购买《未知海域 黄金深渊》Wi-Fi版的同捆套装应该是最合适的了，主机、游戏、记忆棒、周边可以一并解决，算是一举四得的选择了。



▲日本PSV的3G和Wi-Fi版包装

Track 4 避免PSV的《公主病》？

PSP曾被誉为索尼的小公主，不过在PSV发售之后，恐怕这个头衔就要易主到PSV头上，那么在购买这个新的小公主时我们有什么地方需要注意的么？想必这是不少玩家都很关心的问题。从现阶段来说，首发的PSV几乎可以断定除了价格昂贵之外，是没有任何猫腻的。所以现在购买PSV大可放心，这个小公主是没有"公主病"的。如果说非要了解一些常识的话，我们现在也只需要知道一点即可，就是主机的区域型号，现在索尼只公布了日本、香港和台版的型号，Wi-Fi和3G版的区别是第二位数字，具体如下：

0——日本，PCH-1000（Wi-Fi版）；PCH-1100（3G版）

6——香港地区（以及新加坡），PCH-1006（Wi-Fi版）；PCH-1106（3G版）

7——台湾地区，PCH-1007（Wi-Fi版）；PCH-1109（3G版）

另外，港版同捆游戏的主机套装编号和普通版是不一样的，但Wi-Fi和3G版的区别同样是第二位数字，像是《未知海域：黄金深渊》的3G版型号是PCHAS-1106A，Wi-Fi版型号则是PCHAS-1006A。结尾的字母目前代表不同的游戏。A为《未知海域：黄金深渊》、B为《真·三国无双Next》、C为《终极漫画英雄VS卡普空3》，另外台版也有游戏同捆版，编号只是结尾的6和7差别，其余均相同。


▲和PSP一样，PSV的机身条码可以区分出机器的区域版本。

Track 5

PSV《你好吗》

现在你对PSV了解的够多了吧，其实应该还远远不够。比如很多玩家应该还想知道PSV的多媒体功能，购买游戏的方式，能不能兼容PSP等等。所以这个章节，我们将以问答的形式，来帮助玩家梳理PSV的各方面细节。PSV，你到底好不好呢。

Q：Wi-Fi和3G版之间的硬件差别都有哪些？

A：在外型上两者是一样的，硬件上惟一的差别就是3G版可以使用3G网络进行通讯，另外3G版里还内置了GPS芯片，而Wi-Fi版是没有这个芯片的。此外3G版的主机要比Wi-Fi版重20克左右。

Q：3G版的PSV可以打电话么？

A：PSV的3G功能只能进行数据通讯，而不能用来拨打电话，因为PSV本身是没有通讯模块的。不过如果以后PSV有Skype可以用，那你还是可以通过网络拨打电话的。

Q：在TGS上看到PSV有很多种颜色，那PSV的首发一共有几种颜色呢？

A：索尼在TGS上一共展出了8种颜色的PSV主机，但首发只有水晶黑一种颜色，其他颜色的只不过是给玩家作为参考的展示样品，暂时还没有发售计划。不过大家既然已经都看到了，想必其他颜色索尼也会陆续推出的，这只是时间问题。



▲TGS展出的彩色PSV目前暂未有发售计划。

Q：PSV的电池续航时间有多久？

A：作为便携主机，电池的续航时间是玩家非常关心的一个问题。目前索尼公布的PSV续航时间标准是玩游戏3～5小时，播放视频5小时，播放音乐9小时。和PSP玩游戏的4～6小时相比，续航时间稍短一些。而且更重要的是PSV的电池是不可拆卸的，也就是说如果主机没电了，在没有外接电源的情况下你就无法继续游戏了。因此官方特别推出了PSV的外置电源来解决这个问题。

Q：给PSV充满电大概需要多长时间？

A：官方公布的数据是约2小时40分。另外除了用交流适配器进行充电外，使用USB数据线也是可以给主机充电的，不过索尼没有公布USB充电线的充电时间。

Q：PSV可以使用microSD卡或者PSP的记忆棒么？

A：不能，PSV使用的是索尼开发的专用记忆棒。



▲PSV的专用记忆棒。

Q：那PSV的专用记忆棒必须要购买么？

A：这个不是必须的，但是最好建议购买。因为目前只确定有少部分实体游戏不需要记忆棒就能直接玩，游戏的存档会直接存在游戏卡带里，但是想要下载游戏的DLC你还是需要用到记忆棒的。对于实体卡带游戏，需要记忆棒支持的都会在包装的左下角标注，这类游戏没有记忆棒就无法运行。如果你决定玩下载版的游戏，那记忆棒是必须要买的了，游戏需要下载到记忆棒中，且存档也会储存在记忆棒里。

Q：PSV用的是专用游戏卡带，之前的UMD游戏怎么运行？

A：PSV本身不带有UMD光驱，所以你之前购买的任何正版PSP游戏都是无法用PSV来玩的，如果想在PSV上玩PSP游戏，就只能通过PSN购买下载版游戏了。虽然PSV不能直接运行PSP的UMD游戏，但之前购入UMD版游戏的玩家，可以通过索尼的“UMD Passport”以优惠的价格在PSN上购买并下载对应的UMD游戏。该服务是Sony专门针对PSV兼容PSP游戏推出的，只需用PSP在PSN商店下载UMD登记程序，然后插入UMD并进行程序登记、根据系统指引填写资料，绑定PSN账号后，就可以用PSV以该账号登陆商店，以优惠价购入已经登记的UMD版PSP游戏了。玩家可以登录http://www.jp.playstation.com/psvita/compatibility/umd/title/查看当前对应UMD Passport服务的PSP游戏。

Q：PSV游戏的下载价格比实体游戏更便宜，所以我想要合购行不行？

A：合购是PSP go时代的一个概念，指的是几个人花钱合买一个游戏，然后使用相同的PSN账户下载此游戏。PSP go时代PSN支持一款游戏5次分享，不过在今年的11月18日索尼悄悄修改了这一规则，目前的PSN最大只支持2次了。所以合购还是没问题的，只不过要从以前的5个人合购变成2个人合购了。

Q：如果今后PSV支持了PSP游戏，那么PSV可以和PSP联机么？

A：可以的！其实在首发游戏中的《默示之王》就有PSV和PSP两个版本，玩家可以使用主机中内置的ad-hoc的联机通信功能来进行联机。不过索尼官方表示联机中部分功能或许不支持，所以具体的还要等游戏发售后才能进一步了解不支持的部分是什么，现在可以确定PSV和PSP之间能轻松地实现通信对战和协力联机。

Q：PSV运行PSP游戏是不是像3DS玩NDS一样左右有黑边？

A：完全不会，因为PSV的分辨率是PSP的4倍升级，PSP的游戏分辨率是480×272，PSV是960×544。这种跨越就像iPhone之前的480×320升级到960×640分辨率的视网膜屏幕一样，同样是4倍，为等比例放大，所以PSV玩PSP游戏完全不会出现左右的黑边。而且因为PSV使用了双线性过滤功能，可以有效抑制锯齿等杂边，使画面变得更加平滑，所以PSP游戏在PSV上看起来或许还会相对更好一些。

Q：听说PSV还有很多内置软件？

A：没错，PSV一共内置了14种应用程序，包括Welcome Park、PARTY、摄影摄像机、音乐播放器、视频播放器、NEAR、网络浏览器、群消息、好友、奖杯、PS Store、远程操作、内容管理和主机设定。

Q：PSV的网络浏览器怎么样，可以看视频玩Flash游戏么？

A：索尼官方声明PSV的网络浏览器目前只支持JavaScript和HTML5，里面并没有Flash，所以想要用PSV玩网页游戏，目前是无法实现的。虽然说PSV的浏览器可以支持HTML5，但不要太乐观，因为国内支持HTML5的视频网站仅对iOS的Safari浏览器的UA进行识别，其余都是默认跳转到PC版网页的，而PC版网页观看视频需要Flash才能支持，所以PSV浏览器只能当作最低级的浏览器来使用。



▲PSV内置14款应用程序，今后还可以在PSN里购买更多的程序。

Q：PSV的多媒体功能如何，能不能可以看高清视频？

A：PSV使用的是4核处理器，性能非常强大，但索尼考虑到PSV的屏幕分辨率只有960x544，所以目前仅支持最大720P分辨率的视频播放，不过随着未来软件的升级，相信还是可以支持1080P的。

Q：PSV支持的媒体格式都有哪些？

A：索尼官方公布的数据是音频支持MP3 MPEG-1/2 Audio Layer 3、MP4 (MPEG-4 AAC)、WAVE (Linear PCM)，视频支持MPEG-4 Simple Profile (AAC)、H.264/MPEG-4 AVC High/Main/Baseline Profile (AAC)，图片支持：JPEG、TIFF、BMP、GIF、PNG。

Q：能不能把PSV的画面接到电视上来看？

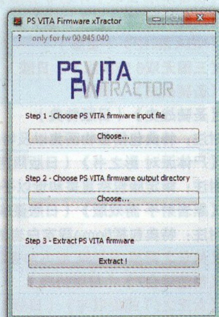
A：很抱歉，PSV目前不支持画面输出功能，所以暂时无法将PSV上的画面外接到电视上来玩。

Q：最后一个问题，PSV支持和PS3的联动么？

A：当然支持，内置程序中的远程操作就是用来和PS3进行联动的，通过这个功能你可以用PSV来欣赏PS3主机中的影片和音乐等内容，当然现在游戏还暂时不支持，不过索尼已经在开发计划当中，Wii U的那种操作对于PSV和PS3来说或许并不难。

Track 6 正版太贵，PSV有没有《疗伤烧肉粽》

对于大部分玩家来说，每个喜欢的游戏都去购买正版肯定是不太现实的，那么PSV有没有可能被破解呢？目前来看很难，索尼对PSV的保护措施很多，比如PSV的专用记忆棒无法在电脑上直接读取，PSV的电池使用不可拆卸设计等等。索尼基本杜绝了玩家在硬件上破解的可能性，所以目前的突破点也只能是系统本身。比较有趣的是，前几天破解届非常知名的玩家SKFU发布了一款解压PSV系统的小工具，这个工具可以提取出PSV的00.945.040版固件，这个固件应该是PSV开发机所使用的固件，所以等主机正式发布后工具应该就没有效果了，不过SKFU说今后主机发售他还会再次更新的。目前通过提取开发机的固件可以得到PSV的固件是特殊的封装格式，无法采用像PS3一样的解密方式，因此需要独立的解密工具。由此可以想到PSV的破解恐怕并非一朝一夕的事情，所以想要PSV的《疗伤烧肉粽》？短期内很难！



▲PSV的固件提取工具PSVita Firmware x Tractor。

Track 7 只有主机和游戏，那你就《琴伤》了

作为还未上市的主机，PSV的周边配件还并不多，目前国内厂商仅做出了硅胶保护套和屏幕贴膜两种，也就是说首发时你能在国内买到的便宜周边只有硅胶保护套和屏幕贴膜，其余的都需要购买索尼的官方周边，目前索尼一共推出了14种周边，其中包括很多保护套装，合并之后一共有11种周边，具体如下：

记忆棒：索尼一共为PSV准备了4种规格大小的记忆棒：4GB、8GB、16GB以及32GB。其价格分别是4GB的2200日元（折合人民币约181元）、8GB的3200日元（折合人民币约263元）、16GB的5500日元（折合人民币约452元）、32GB的9500日元（折合人民币约780元）。记忆棒香港也同样有售，不同容量之间的价格分别是188港币（折合人民币约154元）、288港币（折合人民币约236元）、488港币（折合人民币约399元）和888港币（折合人民币约726元），比日版的价格要便宜一点，不过商家一般应该会按照日版的价格卖港版的产品，因为记忆棒几乎是肯定要买的，所以你除了主机和游戏之外，至少还要再准备180元购买一个4GB大小的记忆棒。


▲PSV的充电支座在后面配有PSV数据接口，可以用来充电或是传输数据。

交流适配器：实际上这就是PSV的电源，日本定价是1800日元，香港是69港币，折合人民币约56元，因为主机包装里有所附赠，所以一般不需要购买。要注意的是PSV的电源是全球通用的，额定输入参数为100-240V 50/60Hz，所以买机的时候记得不要被商家忽悠PSV需要改电源或者换变压器。

USB数据线：数据线线长1米，日本官方的定价是1300日元，香港是69元港币，折合人民币约56元。同样是随机附带，所以需要另购的玩家应该不多。

充电支座：类似于3DS充电台的一款周边。PSV的充电支座主要作用就是给PSV充电，同时你还可以用支座上后面的端口连接数据线来向PSV里面传输数据，基本上算是一款两用周边，索尼的日本官方定价是2800日元，折合人民币约230元，香港的定价则要便宜得多，只有149港币，折合人民币约122元。


▲皮质的PSV保护壳做工称得上精美。

头戴耳机：这是索尼为PSV量身定做的一款入耳式耳机，采用的10mm口径驱动单元，非常适合于高音质再生，可以把游戏、动画中的配乐完美呈现。同时耳机还搭配了麦克风话筒，玩家还能用它进行Skype通话。如此质量的耳机，香港的定价只有149港币，折合人民币约122元，对于追求音质的玩家来说，非常超值，建议购买。

屏幕保护膜：官方出品的保护膜，800日元的定价，折合人民币约66元，采用的防指纹硬材质，主要就是为了减少PSV触摸屏上残留的指纹，算是一款实用的周边，而且价格也和Hori的差不多，要是有需求还是尽量买索尼原装的吧，这个产品香港没有上市。

游戏卡包：其实这就是用来放置PSV游戏卡和记忆卡的小盒，盒子的容量是8张游戏卡带，2张记忆卡。索尼只标价了600日元，不过换算成人民币也要49元了，有些不值，国内玩家也应该用处不大。

PSV保护壳：索尼官方出品了三款PSV的保护壳，一款采用皮质，盒盖式设计，玩家可以打开上面的皮质保护盖就直接游戏，主机内嵌在下面的保护壳里。另一款是和PSP软包相似的PSV软包，这个就不用介绍了相信大家都用过。还有一款则是类似于PSP的EVA硬塑保护壳，也是玩的时候需要拿出来。这三款保护壳的价格不同，第一款和第三款都是1800日元，折合人民币约148元，中间的软包价格是1500日元，折合人民币约123元。如果想购买的话，觉得还是EVA硬塑保护壳要更值一些。

PSV旅行套装：所谓的旅行套装，实际就是三种配件的组合，包括一个PSV软包，一个主机擦拭布和一个专用挂绳。旅行套装的定价是2300日元，合人民币约189元，着实有点贵，所以并不推荐购买。

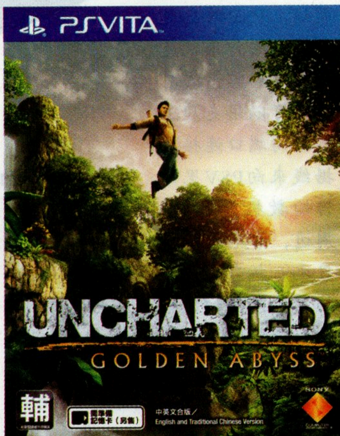
车载适配器：这是索尼专门为有车一族量身打造的PSV充电器，预计会在明年春季发售，目前价格未定，进一步的消息还需要等索尼来公布了。

便携电池：除了车载充电器外，还有一款预定在明年春季发售的周边配件，这是索尼专门为经常长时间玩游戏的玩家所准备的便携电池。现在索尼只确定了该电池的容量是5000mAh，充满后应该可以为PSV充两次电，同样索尼还没有为其定价，不过按照目前来看，恐怕不会低于300元人民币……


▲索尼官方的PSV便携电源，5000mAh大容量，绝对可以让你撑过长途旅行了。

Track 8 《水手怕水》？那我们给你推荐PSV的购机套装

最后，我们该如何买到PSV？三种途径，有条件的可以在12月23日至26日期间到亚洲游戏展的现场去购买，亚洲游戏展的地点在香港会议展览中心五号馆F及G厅，每天上午10点开始，晚上8点结束，门票是28港币，折合人民币约23元。能到现场的玩家，推荐购买《未知海域 黄金深渊》的Wi-Fi版同捆套装，价格是2880港币，折合人民币约2355元。没有条件去香港购买的可以在国内的零售实体店预定或者从淘宝网站上购买，购买的推荐套装及各产品的首发价格如下，一共大概3400元，在实际当中或许还要更便宜一些，玩家攒好银子吧，月底让我们一起投入次世代掌机的怀抱！



▲《未知海域 黄金深渊》必须记忆棒才可以运行。

PSV首发购机价格参考及套装搭配		
\	品牌&型号	价格
主机	PSV主机（港版）	2500元
记忆棒	PSV专用8GB记忆棒	280元
贴膜	PSV专用索尼原装贴膜	80元
保护壳	EVA硬塑保护壳	160元
游戏	《未知海域 黄金深渊》	380元
总计		3400元

Track 9 PSP的《世界末末日》

虽然PSV即将发售了，但是PSP并没有到"世界末日"。索尼的计划是让PSV和PSP共存一段时间，所以在一两年内，PSP依然有足够多的游戏去玩，而且对于买不起PSV的玩家来说，现在选择PSP也丝毫没有问题。不过最近一段时间，PSP受到了缺货的影响，所以国内PSP-3000的主机价格比起前段时间还有了小幅度的回升，彩色机型也开始逐渐缺货。针对于缺货的状况，目前市场上盛传是由PSP-3000停产导致的，但从索尼的官方网站来看，PSP-3000仍处于出货阶段，停产之类的消息暂且只能归类到谣言里，就现在的实际情况来说，PSP-3000这次缺货最大的原因还是和PSV即将上市有关。而索尼准备推出的PSP-E1000，国内得到比较确切的消息是在PSV上市之前铺货，但因为PSP-E1000仅在欧洲地区发售，所以是在欧洲PSV上市之前发售还是在日本PSV上市之前PSP-E1000就出现在市场，现在还没有定论，如果按照比较正常的思路来想，应该是前者的可能性更高，准备收藏PSP-E1000的玩家尽早做好准备吧。下面是近期PSP的购机套装推荐。

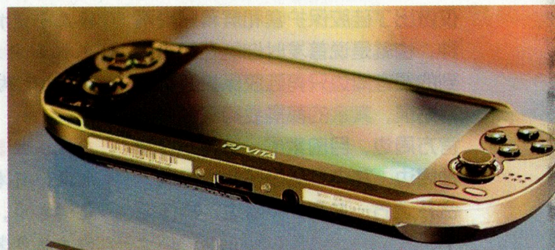
PSP-3000型组合套装		
	品牌&型号	价格
主机	PSP-3000（6.39/6.60系统，钢琴黑）	920元
记忆棒	PSP专用红黑HX超高速16GB记忆棒（组装）	128元
贴膜	北通屏幕贴膜PSP-3000	20元
保护壳	北通中国风PSP晶透水晶保护盒	48元
数据线	北通原生铜USB数据线	28元
总计		1144元

PSP go型组合套装		
	品牌&型号	价格
主机	PSP go（钢琴黑，6.39系统）	980元
贴膜	北通PSP go保护贴膜	38元
保护壳	北通钢牌EVA硬包PSP go版	48元
总计		1066元

Track 10 别忘了PSP上的《皮影戏》

预定类游戏	价格
《英雄幻想曲》（日版） 附注：1月19日发售	480元
《超级机器人大战OG 魔装机神2》（日版特典） 附注：1月19日发售	500元
近期瞩目游戏	**价格**
《火影忍者 疾风传 终极冲击》（港版）	320元
《初音未来 女歌手计划 扩张版》（日版）	400元
《最终幻想 零式》（日版）	580元
《NBA 2K12》（美版）	180元
《三国无双6 特别版》（日版）	450元
《圣骑战史》（日版）	450元
《圣骑战史》（日版特典） 附注：特典包括怪物画集以及特典画集各一本	550元
《尸体派对 影之书》（日版限定） 附注：限定版包括直美和世以子的手办各一个以及游戏音乐CD一张	850元
《黑岩射手 游戏版》（日版豪华） 附注：特典包括figma限定白岩射手模型一个	900元
《信长之野望 苍天录 威力加强版》（日版）	450元
《创造球会7》（日版特典）	450元
《女王之门 螺旋混沌》（日版）	450元
《太鼓之达人DX》（港版）	290元
经典作品	**价格**
《王国之心 梦中诞生 最终混合版》（日版）	480元
《潜龙谍影 和平行者》（港版）	280元
《战神 斯巴达幽灵》（港版）	240元
《横行霸道 自由城故事》（港版）	180元

Track 11 索尼的《超跑女神》



索尼的小公主PSP已经长大，新的小公主PSV也将要踏上属于它的道路。在今后的几年，希望PSV能够像PSP一样，取得辉煌耀眼的销量，成为新一代的街机。2012年12月17日，让我们期待索尼《超跑女神》的降临吧！

其他主机以及周边详细参考价格

主机	价格
PSP-3000主机（6.20系统）	1040元
PSP-3000主机（6.39/6.60系统，钢琴黑）	920元
PSP go主机（6.39系统，黑白16GB）	980元
网卡	**价格**
Wi-Fi Link迷你神卡	118元
盟区战卡	128元
周边	**价格**
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP GPS适配器	420元
PSP-2000原装TVOUT色差线	280元
PSP-2000组装TVOUT色差线	50元
PSP-2000原装线控耳机	220元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（高仿）	50元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（原装）	98元
PSP-2000/PSP-3000电源适配器（高仿）	28元

配件	价格
PSP-2000/PSP-3000彩条包（高仿）	25元
PSP-3000专用Hori膜（原装）	58元
北通保护胶套	38元
北通水晶盒	36元
北通USB原生铜数据线	28元
北通色差线	68元
北通魔方炫音	108元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通中国风PSP厚硅胶保护套	58元
北通中国风PSP晶透水晶保护盒	48元
北通中国风EVA硬PSP版	58元
北通PSP go保护贴膜	38元
北通PSP go防窥保护贴膜	58元
北通钢牌EVA硬包PSP go版	48元
记忆棒	**价格**
8GB极速HX组棒	78元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	138元
16GB原装HX记忆棒	398元

本文价格更新截止至2011年12月10日，各地行情不一，仅供参考。

FINAL FANTASY 零式

文 白菜&狼来了



A·RPG	最终幻想 零式		
	ファイナルファンタジー 零式		
Square Enix	2011年10月27日	日版	1～3人
7700日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

虽然类型不再是大家熟悉的RPG，虽然加入了丰富的动作要素，但《零式》这款游戏依然继承了“《最终幻想》系列”最值得称道的壮阔剧情以及多隐藏要素。目前累计超过60万的销量也说明了其优秀的素质。废话不多说，赶快跟着小编一起踏入水晶世界吧。

系统详解

按键操作

按键操作可以在游戏中按下START键，打开主菜单后在操作说明一项下查看，也可以在システム一项的キ-コンフィグ下变更。

键位	效果
L	副指令菜单/蓄力取消
R	调整为追尾视角
方向键	手动调整视角
○	使用设定技能1
△	通常攻击
□	使用设定技能2
×	防御魔法
SELECT	使用装备道具
滑杆	移动
滑杆+×	回避
L+R	取出武器/收纳武器
R长按	锁定目标，配合方向键改变锁定目标
R长按+○/△/□	吸收梵托玛
○+△	三位一体/召唤军神（召唤后当前角色战斗不能）
□+×	召唤陆行鸟
START	主菜单

画面说明

1.HP和MP： 受到攻击时HP减少，为0后角色死亡。使用魔法时消耗MP，通过抽取敌方的梵托玛可让MP得到微量回复，注意平时的移动过程中是不会自动回复MP的。

2.协力同伴的状态： 显示协力同伴的HP和MP。操控角色或同伴被打倒后，可用L键调出副指令菜单，选择“リザーブからの投入”替换上备用角色。当AI角色或其他玩家乱入时，此处会显示为“GUEST”或该玩家的角色名。

3.装备消耗道具： 按下SELECT键可以快捷使用的消耗道具。

4.指令： 显示出4个键位对应的功能。默认△键为通常攻击，×键为防御行动，□和○两个键可自由设定技能。注意在学会双重魔法的技能前，□和○两个键只能设定一个魔法上去。

5.技能槽： 使用技能时将会消耗技能槽。详情见后文。

6.特殊装备： 本次任务中玩家选定的特殊装备，按下○+△使用。详情见后文。

7.锁定中的敌方情报： 按R键锁定敌人后显示，表示该敌人的等级、兵种、血槽以及一击必杀点和重创点（一击必杀点和重创点详情见后文）。

8.简易雷达： 显示敌我双方位置关系的简易雷达。详情见后文。



魔法系统

魔法可以在战场上消耗MP使用，可以分为攻击魔法、防御魔法和特殊魔法。

攻击魔法

攻击魔法又分为炎、冷气、雷3种属性，每个角色都有自己比较擅长的属性，而敌人对三种属性的耐性也各有区别，可以根据战场情况来区别使用，威力与使用角色该属性的魔力挂钩。另外同属性魔法也有不同的效果，可以根据名称结尾的字母进行区分。

名称	效果
BOM	以自身为中心的范围攻击
RF	朝目标飞行的射击系
SHG	向前方扇形发散开去的范围攻击
MIS	自动追踪，命中后产生范围爆炸
ROK	需要玩家自己瞄准，发射抛物线轨道的弹丸，落地爆炸



主菜单说明

在游戏中按下START键可以打开主菜单。主菜单一共有五大栏项目，每个项目下面都有子选项。以下是这些选项的具体作用。

情报

名称	作用
ポーズ	暂停游戏
依赖	确认当前接受的委托内容
实战演习	确认当前接受的实战演习内容
世界地图	确认地图的状况
魔导院へ戻る	回到魔导院
タイトルへ戻る	回到游戏标题画面

アイテム

名称	作用
アイテム	使用、整理或装备道具
武器	确认或整理武器
アクセサリ	确认或整理饰品
ファントマ	确认或整理梵托玛
チョコボ	确认或整理陆行鸟

消耗道具装备

在主菜单的道具（アイテム）一栏下的“アイテム装备”菜单中，选中的道具会被装备到SELECT键上。战斗时按下SELECT键就能够快速使用了。这样就节省了为了加血而调菜单的时间。



メンバー

确认当前战斗成员与预备成员的各项能力和装备。按△键可以切换显示已学会的技能。

システム

名称	作用
通信	设定联机时的设置
キーコンフィグ	设定战斗时的按键的作用
コンフィグ	设定游戏的音量、字幕等
チョコボ	确认或整理陆行鸟

操作说明

查看按键操作，已在前文列出。

全攻击魔法列表

炎	
名称	解放条件
ファイアRF	初期
ファイアRF2	完成第五章的实战演习“候补を生援护せよ”
ファイアSHG	完成第二章的主线任务“初阵の候补生”
ファイアSHG2	使用“ファイアSHG”300次后解放
ファイアROK	完成第三章的主线任务“魔导アーマー破坏指令”
ファイアROK2	完成第二章主线任务“トゴレス要塞攻略战”里的特殊S.O.
ファイアMIS	完成第五章的主线任务“ジュデッカ会战”
ファイアMIS2	完成第六章主线任务“ビッグブリッジ突入作战”里的特殊S.O.
ファイアBOM	自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成授课“炎属性魔法学初级一”
ファイアBOM2	完成第七章的主线任务“帝都攻略作战”
冷气	
名称	解放条件
ブリザドRF	自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成授课“冷气属性魔法学初级一”
ブリザドRF2	完成第七章的实战演习“ローシャナ撤退战”
ブリザドSHG	完成第五章的主线任务“エイボン夺回作战”
ブリザドSHG2	使用“ブリザドSHG”300次后解放
ブリザドROK	完成第三章主线任务“魔导アーマー破坏指令”里的特殊S.O.
ブリザドROK2	完成第四章主线任务“帝都脱出作战”里的特殊S.O.
ブリザドMIS	完成第三章的实战演习“钟乳洞の战い”
ブリザドMIS2	完成第五章主线任务“ジュデッカ会战”里的特殊S.O.
ブリザドBOM	初期
ブリザドBOM2	完成二周目以后第六章的深红任务“最终防卫线”
雷	
名称	解放条件
サンダ－RF	在第二章主线任务“トゴレス要塞攻略战”前的自由时间里开放アルトクリスタリウム（魔法炼成）
サンダ－SHG	初期
サンダ－SHG2	使用“サンダ－SHG”300次后解放
サンダ－ROK	完成第四章的主线任务“帝都脱出作战”
サンダ－ROK2	完成第四章主线任务“帝都脱出作战”里的特殊S.O.
サンダ－MIS	在第七章主线任务“王国最后の日”前的自由时间里前往魔法局，完成魔法局局员的委托“入手15个モーブファントマ”
サンダ－MIS2	完成第六章主线任务“ビッグブリッジ突入作战”里的特殊S.O.
サンダ－BOM	自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成授课“雷属性魔法学初级一”
サンダ－BOM2	完成二周目第七章的深红任务“マキナの战い”

防御魔法

防御魔法是对玩家自身进行回复类的魔法集合。以下是防御魔法的种类与解放条件。

名称	解放条件	作用
ケアル	初期	回复魔法
プロテス	在第三章主线任务“イスカ潜入指令”的作战当日和0组教室的クラサメ对话	一定时间内进入プロテス状态
インビジ	完成二周目第三章深红任务“雾中の袭击”里的特殊S.O	一定时间内进入インビジ状态
エスナ	自由时间中在0组教室里和莫古力对话完成授课“防御魔法学初级二”	治疗各种异常状态
レイズ	在标题菜单的“作战”中以困难难度完成“イスカ潜入指令”，需先行完成相应的主线任务	进入リレイズ状态
ウォール	初期	释放出抵挡远程攻击的障壁
アボイド	游戏时间达10小时以上，在喷水广场和エントランス门前的1组莫古力对话	消费MP自动在非硬直的状态中回避敌人的攻击
ホーリー	在标题菜单的“作战”中以不可能难度完成“龙の巢を歼灭せよ”，需要在流程中完成第七章对应的实战演习后才会开放本作战	攻击范围偏窄的高威力魔法

特殊魔法

特殊魔法是在正常流程中无法获得的魔法。它们拥有非常独特的属性。

名称	解放条件	作用
アルテマ	累积获得500000点SPP	大范围的攻击魔法
デス	完成第七章实战演习“アミター制压战”里的特殊S.O	被该魔法命中的敌人会强制出现一击必杀点/重创点
メテオ	在标题菜单的“作战”中以不可能难度完成“フェイス大佐の蜂起”，需要在流程中完成第五章对应的实战演习后才会开放本作战	从天空中召唤出无数陨石的大范围、大伤害攻击魔法
バイオ	完成第三章的实战演习“キザイア阳动作战”	令敌人在一段时间内陷入中毒状态
クエイク	完成二周目第二章深红任务“敌中突破作战”里的特殊S.O	BOM类型的土属性攻击魔法
トルネド	在标题菜单的“作战”中以困难难度完成“雾中の袭击”，需要在二周目流程中完成第三章的深红任务后才会开放本作战	对飞行单位有特效的风属性攻击魔法
アラウド	完成第七章的实战演习“アミター制压战”	在前方放出范围广但密度不高的数发光弹

魔法炼成

当游戏进展到第二章后期时将会开放魔法炼成系统，在アルトクリスタリウム和存档点都可以进行魔法的强化。强化魔法时需要消耗梵托玛，炎属性主要消耗红色，冷气属性主要消耗蓝色，雷属性主要消耗黄色，防御魔法主要消耗绿色。而根据强化项目的不同，消耗的量与种类也有所区别。总之想要强化某一种属性魔法，就要多用该种属性的魔法去击倒敌人。另外魔法炼成越到高级，炼成时所需的梵托玛等级也随之提高。



炼成说明

威力： 强化后增加伤害
MP效率： 强化后减少MP消耗
咏唱时间： 强化后缩短咏唱时间
射程距离： 强化后增加最大射程
速度： 强化后增加魔法的飞行速度
回复量： 强化后增加回复量
耐久力： 强化后增加防御性能

梵托玛一览

名称	等级	获得方法
レッドファントマ	炎属性等级1	以炎系魔法击倒敌人/コルシの町的商店
マゼンダファントマ	炎属性等级2	以炎系魔法击倒苍龙兵、グレン、ヘルダイバー/ラーマの町的商店
クレナイファントマ	炎属性等级3	以炎系魔法击倒エンネツ/以炎系魔法击倒“休战下の作战”困难难度下的イビルアイ与ボム
エンジファントマ	炎属性等级4	以重创点或一击必杀点击倒高等级的红色布丁敌人，推荐“钟乳洞の战い”的困难难度
シンシャファントマ	炎属性等级5	以炎系魔法击倒魔物の溪谷中的モルボルグレート/以炎系魔法击倒アギトの塔中的グラシャラボラス
ブルーファントマ	冷气属性等级1	以冷气魔法击倒敌人/コルシの町的商店
シアンファントマ	冷气属性等级2	以冷气魔法击倒番外者/ラーマの町的商店
スマルトファントマ	冷气属性等级3	击倒フブキ、ヒョウケツ，推荐“捕虏救出作战”的困难难度
コバルトファントマ	冷气属性等级4	旧ロリカ地域的玄武クレバス迷宫敌人掉落
ゼニスファントマ	冷气属性等级5	以冷气魔法击倒魔物の溪谷中的モルボルグレート/以冷气魔法击倒アギトの塔中的グラシャラボラス
イエローファントマ	雷属性等级1	以雷系魔法击倒敌人/コルシの町的商店
セピアファントマ	雷属性等级2	以雷系魔法击倒ヘルダイバー、ヒリュウ/ラーマの町的商店
ユウオウファントマ	雷属性等级3	击倒イカヅチ
アンバーファントマ	雷属性等级4	旧ロリカ地域的アルテマ弹投下地敌人掉落
コンジキファントマ	雷属性等级5	以一击必杀点击倒LV70左右的ククルカン/以雷系魔法击倒アギトの塔中的グラシャラボラス
グリーンファントマ	治愈属性等级1	トグアの町的商店
トクサファントマ	治愈属性等级2	击倒ヒリュウ、番外者
リエールファントマ	治愈属性等级3	击倒レギサン/击倒“休战下の作战”困难难度下的イビルアイ
セイジファントマ	治愈属性等级4	一击必杀点击倒レギサン/一击必杀点击倒“休战下の作战”困难难度下的イビルアイ
キクジンファントマ	治愈属性等级5	击倒魔物の溪谷中的モルボルグレート
パープルファントマ	谜之属性等级1	トグアの町的商店
モーブファントマ	谜之属性等级2	“钟乳洞の战い”中的布丁掉落
ピアニーファントマ	谜之属性等级3	击倒ベルネル钟乳洞的ベヒーモス、魔物の峡谷的マンドラゴラ/玄武クレバス、北の峡谷的敌人掉落/击倒“休战下の作战”困难难度下的イビルアイ
コンペキファントマ	谜之属性等级4	击倒アギトの塔のトンベリ/击倒“休战下の作战”不可能难度下的トンベリ/击倒魔物の峡谷的モルボル
シコンファントマ	谜之属性等级5	击倒魔物の溪谷中的モルボルグレート
ホワイトファントマ	无属性等级1	通常攻击击倒敌人
ハクジファントマ	无属性等级2	トゴレス森林中的フォカロル掉落/比自己等级高的队长级敌人掉落
ゲッパクファントマ	无属性等级3	击倒グランドホーン、アダマントータス、モルボルグレート、インスマリーン，以及LV99的キングベヒーモス
エンパクファントマ	无属性等级4	击倒“王国最后の日”的トノギリ

自由行动系统

确认目的地

主菜单的情报一栏下，地图上标示着“必”的地方就是发展主线剧情必须要前往的下一个目的地。



操作角色变更

在存档点可以进行操作角色的变更。变更操作角色后，可以触发魔导院中一些特定的剧情。当前操作角色无法触发该剧情时，角色会说出变更角色的提示，不要忘记确认。

时间消费与标识

在自由行动中，一天可以消耗的时间最多为12小时。每天剩余的时间会显示在游戏画面的右下角。与头上带有相应标识的角色对话，就能进行不同的行动，消耗的时间也有所区别。



标识	作用	消耗时间
!	发生剧情事件	2小时
济	之前周目已发生事件	不消耗
必	发展主线剧情必须进行的对话	不消耗
?	对游戏进行提示或Q&A	不消耗
系	担任一定职责的角色，例如商店	不消耗
录	存档点	不消耗
书	查看朱之目录	不消耗
店	商店	不消耗
赖	接受委托任务	不消耗
务	进行特殊任务	12小时

当自由行动时间耗尽，就会进展到“作战当日”，强制进行主线剧情任务。或者直接前往军令部与带“系”标识的NPCタチナミ对话选择“はい”也可以直接进展到“作战当日”。

委托任务

与头上带有“赖”字标识的NPC对话就能接到委托任务。委托任务一次只能接取一个，完成任务要求的条件后再次与委托人对话就能得到奖励。注意在作战当日所有的委托人都会消失，可能造成无法完成任务。



斗技场

当剧情进展到第二章后期时，斗技场将得到开放。与斗技场入口左边的NPC对话，就能进行模拟战斗。模拟战斗中只能用当前操作的一名角色出战，而敌人会不断登场。打倒这些敌人可以获得少量的经验值与梵托玛。想结束战斗的情况下，打开菜单选择作战中止或是从斗技场门口出去都可以。另外在模拟战斗中，即使进入战斗不能也不会GAME OVER，之前获得的经验也能保留下来。战斗中可以使用道具。

秘密特训

与斗技场右边的NPC对话可以进行秘密特训。选择特训后，当PSP进入睡眠模式时，操纵角色就会在随机教官的教导下不断增加经验值。随着睡眠模式时间增加，加入指导秘密特训的教官角色也会越来越多，最长时间为24个小时。

陆行鸟

在大地图移动或者压制战中，当玩家身上持有陆行鸟时，同时按下□+×键就能召唤陆行鸟骑乘。骑乘状态下不仅移动速度加快，且不会踩地雷遇敌。但是陆行鸟的骑乘时间是有限的，在没法得到补充的情况下，还是注意斟酌使用。压制战中玩家骑乘陆行鸟时还可以进行攻击。

陆行鸟总的来说可以分为战斗系、移动系、回避系与特殊系。每个系的陆行鸟能力都大不相同，具体可以参照下面的列表

系统	名称		移动速度	攻击力	回避率	伤害减少率	遭受攻击死亡率
—	チョコボ	♂	正常	0	0%	10%	50%
		♀	正常	0	0%	20%	50%
战斗系	军用チョコボ	♂	正常	40	0%	20%	30%
		♀	正常	30	0%	35%	30%
	アタックチョコボ	♂	正常	60	0%	30%	30%
		♀	正常	45	0%	50%	30%
	アサルトチョコボ	♂	正常	140	0%	30%	30%
		♀	正常	120	0%	50%	30%
	カミカゼチョコボ	♂	正常	180	0%	30%	30%
		♀	正常	160	0%	50%	30%
移动系	ダッシュチョコボ	♂	1.5倍	10	0%	–	70%
		♀	1.5倍	0	0%	15%	70%
	ターボチョコボ	♂	2倍	10	0%	–	80%
		♀	2倍	0	0%	15%	80%
	音速チョコボ	♂	1.5倍	20	0%	20%	30%
		♀	1.5倍	5	0%	30%	30%
	超音速チョコボ	♂	2倍	20	0%	20%	30%
		♀	2倍	5	0%	30%	30%
回避系	てきよけチョコボ	♂	正常	30	80%	–	100%
		♀	正常	20	80%	–	100%
	みかわしチョコボ	♂	正常	50	90%	20%	100%
		♀	正常	30	90%	30%	100%
	かくれチョコボ	♂	正常	60	90%	30%	70%
		♀	正常	40	90%	40%	70%
	ステルスチョコボ	♂	正常	70	90%	30%	50%
		♀	正常	50	90%	40%	50%
特殊系	ナイトチョコボ	♂	正常	200	0%	50%	10%
		♀	正常	180	0%	70%	10%
	ニンジャチョコボ	♂	1.5倍	160	60%	30%	30%
		♀	1.5倍	140	60%	40%	30%
	マスターチョコボ	♂	2倍	200	90%	50%	10%
		♀	2倍	180	90%	70%	10%

陆行鸟养殖

当剧情进展到第二章后期时，在陆行鸟牧场处可以养殖陆行鸟。与鸟棚前的NPC对话，进入养殖界面。首先选择雄性与雌性的陆行鸟各一只，然后选择野菜进行喂养，就能得到陆行鸟的蛋。游戏中经过3小时后，就会生出小陆行鸟，再经过3小时，就能获得成长完毕的陆行鸟了。不同种类的陆行鸟相互交配，再配合不同的野菜，就有可能养殖出野外抓捕不到的品种。注意进行配种的两只陆行鸟会退役，再也无法选择骑乘。

野菜

根据喂食野菜的区别，养殖的结果也会发生改变。以下是所有野菜的不同效果：

名称	效果
ギサールの野菜	提高生出完全不同种类陆行鸟的几率
カラッカの野菜	大幅提高生出完全不同种类陆行鸟的几率
タンタルの野菜	后代容易继承雄性陆行鸟特征
バサーナの野菜	后代容易继承雌性陆行鸟特征
クリーエの野菜	提升后代数量
ミメットの野菜	提高生出优秀陆行鸟的几率
レイゲンの野菜	大幅提高生出优秀陆行鸟的几率
シルキスの野菜	最大程度提高生出优秀陆行鸟的几率
ギザールの野菜	大幅提升后代数量

战场行动系统

大地图

前往作战目的地时要通过大地图。大地图上一般为踩地雷式战斗，遇敌时分为奇袭成功、不意打和正常三种情况：奇袭成功时遇敌光芒为火红色，我方会增加有益状态，而敌方会被削弱；不意打时遇敌光芒为蓝色，我方会进入不利状态（最惨的是被一击必杀），而敌方会增强。遇敌方式是随机出现的。

战斗后HP与MP会得到全回复，就不要吝啬魔法消耗了。当战斗结束后，有可能会感受到敌人的气息，此时玩家可以选择撤退或是连战。选择撤退时，玩家会回到大地图上。而选择连战时，将再次与同一种敌人配置作战，不仅HP与MP没法回复，敌人的等级还会上升，在选择第5次连战时，敌人的等级会在第4次的基础上提升约LV10。如果不是对自己的技术非常有自信，选择连战时一定要谨慎。

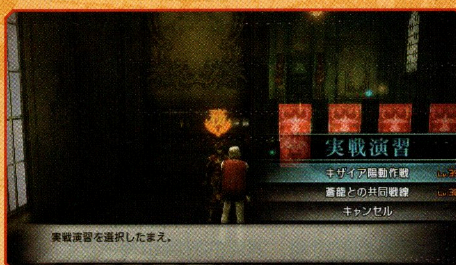
注意在自由行动时间前往大地图需要消耗6小时，剩余时间不足6小时时无法前往大地图。另外在大地图上按下START键打开主菜单，选择“魔导院へ戻る”就能瞬间回到魔导院。

注意在自由行动时间前往大地图需要消耗6小时，剩余时间不足6小时的话无法前往大地图。另外在大地图上按下START键打开主菜单，选择“魔导院へ戻る”就能瞬间回到魔导院。

城镇、迷宫所在地	
地域	城镇/迷宫
ルブルム地方	コルシ、マクタイ、アクヴィ、コルシの洞窟
トゴレス地方	キザイア
北トゴレス地方	ミィコウ、アミター、北の回廊
イスカ地方	ロコル、イスカ
メロエ地方	メロエ、ベルネル钟乳洞
セトメ地方	セトメ
アズール地区	アズール
西ネシエル地区	バズ
东ネシエル地区	—
灭びしヴァイルの地	サイレントヤード
エイボン地方	トグア、アギトの塔
インスマ地方	インスマ海岸
ローシャナ州	ラーマ、ローシャナ
ライローキ州	ライローキ、シャカラ
ユハンラ地方	ユハンラ火山
旧ロリカ地域	废屋、玄武クレバス、アルテマ弹投下地（通过玄武クレバス前往）
ベリト砂漠	—
北の峡谷	魔物の峡谷

实战演习

当剧情进展到第三章时，在正门处与头上带有“务”字的NPC对话，就可以参加实战演习。实战演习一共需要消耗12小时的自由时间，目的地在大地图上标示着“演”字的区域。实战演习的难度极高，而且是实战，全灭同样会GAME OVER，而且除了压制战以外无法中途中止作战，因此只推荐对自己技术有信心，且等级比较高的玩家尝试（基本属于二周目要素）。每一章节完毕后，实战演习的内容都会更新，之前没有完成的实战演习之后也无法再接到了。后文将会提供全实战演习的攻略。



巡航飞空艇

当剧情进展到第三章时，飞空艇的使用权会解放，可以飞往朱雀势力范围内的地区。要扩大朱雀的势力范围，除了完成主线任务以外，实战演习也是必不可少的。另外游戏中还有玩家私人的飞空艇存在，后文也有详细介绍。



任务出击准备

任务出击前，首先要选择投入此任务的角色。当操纵角色战斗不能时，按住L键按↑选择“リザーブからの投入”就能将投入任务的角色补充到作战的三人小队中，因此自然是参战人员越多越好。注意角色列表中闪着黄光的角色代表战意MAX，该角色在这次任务中会得到能力加成等待遇。接下来要从所有参战角色中选择投入战斗的角色。选择完毕之后，设定好是否允许乱入，就可以开始作战了。

压制战

当接到压制战任务时，可以上场战斗的只有一个角色。压制战是直接在大地图上进行的，莫古力会告知压制进行的顺序，顺着右上角雷达的提示前进就行了，迷茫的时候同时按下○+△键，莫古力会提示下一步行动。L+←→为视点切换，L+↓是打开全体地图（时间不会流逝），全体地图上能够确认阵地和据点的情报。靠近敌人部队后就能进行攻击，但是也必定会遭到反击，从背后攻击敌人的话，遭到的反击伤害会减半。攻击中可以使用通常攻击和魔法，但是无法使用防御魔法和技能。不断击倒敌人的部队，就能打破军力间的均衡，让朱雀军能够进攻到敌人的阵地和据点处。朱雀军靠近敌人据点后，据点会进入防御模式，此时不会从据点处出现敌人，是夺取的大好时机。但是只有朱雀军的攻击能对阵地或据点造成伤害，因此玩家的任务就是清除敌人，引领军队来到这里。压制战中有时候会接到特殊任务，成功之后除了会得到特别的报酬外，还可以获得相关阵地或据点的指挥权。之后在该阵地或据点旁按下○键就能指挥该阵地或据点的士兵行动了。

与阵地不同的是，据点在受到攻击时会张起能量护罩，此时除了据点的血量会慢慢回复外，玩家也无法突入这个据点，因此必须让军队快速给予据点伤害，破坏能量护罩。破坏成功后，玩家靠近据点按○键就会进入突入压制战。突入压制战与一般的战斗完全一样，但一定要注意完成特殊任务，才能获得指挥权。

当夺取敌人的阵地或据点后，该阵地或据点就能出现朱雀军的士兵。而在朱雀军的阵地或据点旁可以回复MP。压制战时也可以乘骑陆行鸟并进行攻击。可参照前文的陆行鸟列表。

地图与雷达

主菜单中情报一栏右侧会表示当前的地图，按下□键能够在详细地图和全体地图之间切换。按下△键则能够查看地图上各种标识的说明。游戏画面右上角有简易雷达，蓝色箭头代表自身所在位置和朝向，黄色的箭头代表完成任务需要前进的方向，黄色点代表任务目标，而橙色方框代表攻击对象。

通常攻击

战场上按下△键就能进行通常攻击。按住键不放，角色会自动不断进行连击。配合滑杆的上下左右方向，通常攻击会做出各种招式的变化，但是部分招式需要角色先习得相应技能。

武器的取出与收纳

L+R键一起按可以取出武器或收纳武器。武器在收纳状态下受到敌人的攻击会被造成大伤害，因此敌人在场景中时一定要取出武器。

HP自动回复

角色的HP在停止移动时会自动进行回复。在收起武器的情况下回复速度会加快，而周围没有敌人时则可以更加快速地进行回复。因此最佳回复HP的方法就是在周围没有敌人时，收起武器站着不动。

技能与技能槽

每个角色都有自己的技能槽（AG），表示在技能按键的上方。角色发动技能、切换角色或进行防御时会消耗AG，AG需要通过攻击敌人来进行回复。对敌人造成的伤害越高，回复量越大。

魔法咏唱

按住设定了魔法的按键不放，角色就会开始咏唱魔法，咏唱完毕后放开按键就能发射魔法了。咏唱会分为三个阶段，第二阶段称为“ラ”系，第三阶段称为“ガ”系。咏唱的时间越长，消耗MP越高，但是到达高阶段的魔法威力和效果就越大。咏唱某种属性相应阶段的魔法对该属性的魔力有最低要求，如果魔力不够是无法咏唱的。最后记住魔法的咏唱蓄力可以用L键取消。

防御行动

滑杆+×键角色会进行回避，可以避开敌人的攻击，无敌时间很长。而不推滑杆单按×键则会进入防御姿势。按住防御的期间，AG会徐徐消耗，而防御动作下敌人的攻击伤害会大幅降低。另外在×键上设置了防御魔法的情况下，按住×键则会消耗MP咏唱防御魔法。

特殊装备

军神召唤

当获得召唤军神的权限后，在出击准备画面中，特殊装备选择军神，在战斗中长按△+○键，就能以牺牲当前角色为代价召唤出军神。军神也有等级设定，召唤出来以后进行战斗可以得到经验值并使其成长。本作中军神一共分为6大系，在每个系下面有不同的军神，虽然外表看起来都一样，但性能却有所区别。



三位一体

在出击准备画面中，特殊装备选择三位一体，在战斗中长按△+○键，就能以消耗全部AG为代价使出三位一体技。这个特技必须3人都存活才能发动。

究极魔法 朱雀

第三章第一个主线任务结束后，完成魔法局局员的委托可以解放这个特殊装备。在出击准备画面中，特殊装备选择究极魔法 朱雀，在战斗中长按△+○键，就能咏唱这个魔法。按住△+○键不放的期间，朱雀的等级会不断上升，放开之后则会放出。这个魔法必须3人都存活才能发动。

锁定目标切换

长按住R键可以锁定目标，此时角色将围绕着被锁定的目标为中心运动，视角也固定在被锁定的目标身上。在锁定目标的情况下，按↓方向键，将会锁定离自己最近的攻击对象；按←→方向键可以切换锁定攻击对象；而按↑方向键则可以锁定最近的非攻击对象（敌人的尸骸、机关等）。

全军神解放条件一览

种类	军神	解放条件
军神イフリート级	イフリート	在第三章的主线任务“イスカ潜入指令”开始之前解放
	ファイアブランド	完成第三章的实战演习“苍龙との共同战线”
	ルビカンテ	完成第三章主线任务“魔导アーマー破坏指令”里的特殊S.O.“ブリューナクを速攻で倒せ”
	ヴァルカン	完成第五章主线任务“ジュデッカ会战”里【冰之道 4】中的特殊S.O.“ミカヅチを倒せ”
	カラミティ	完成第五章的实战演习“国境への进击”
	イグニス	在标题菜单的“作战”中以困难难度完成“ビッグブリッジ突入作战”，需先行完成相应的主线任务
军神ゴーレム级	ゴーレム	完成第三章的主线任务“イスカ潜入指令”
	ギガース	完成第三章的实战演习“朱雀方面军の崩坏”
	トロル	完成第五章的实战演习“フェイス大佐の蜂起”
	オーガ	完成二周目第三章的深红任务“雾中の袭击”
	ティターン	完成二周目第七章深红任务“マキナの战い”里水晶赋予的使命（接受使命的方法同S.O.）
	マメ=ゴーレム	完成第七章的实战演习“决战の地【アズール】”
军神シヴァ级	シヴァ	完成第二章的主线任务“トゴレス要塞攻略战”
	シャンカラ	完成二周目第二章深红任务“敌中突破作战”
	マメ=シヴァ	在标题菜单的“作战”中以困难难度完成“候补生を援护せよ”，需要在流程中完成第五章对应的实战演习后才会开放本作战
军神オーディン级	オーディン	完成第六章的主线任务“ビッグブリッジ突入作战”
	グリームニル	在标题菜单的“作战”中以困难难度完成“休战下の作战”，需要在流程中完成第四章对应的实战演习后才会开放本作战
军神ディアボロス级	ディアボロス	完成第七章的实战演习“ドラゴンスレイヤー”
	バルベリト	完成二周目第五章深红任务“东の风”里的特殊S.O.
	アスタロト	完成第七章的实战演习“龙の巢を歼灭せよ”
军神バハムート级	バハムート	完成二周目第五章的深红任务“东の风”
	バハムート改	在标题菜单的“作战”中以困难难度完成“フェイス大佐の蜂起”，需要在流程中完成第五章对应的实战演习后才会开放本作战
	バハムート零式	第五章主线任务“ジュデッカ会战”里的剧情战专用军神，无法入手



一击必杀点与重创点

按住R键锁定敌人的时候，在敌人进入攻击前的瞬间会露出破绽，此时锁定光标会变成红色，这就称为一击必杀点。顾名思义，在光标变为红色的瞬间攻击到敌人，就能将其一击必杀。而面对强力的敌人时，不会出现一击必杀点，而只会出现重创点，光标会在他露出破绽的瞬间变为黄色，此时进行攻击就能够造成大伤害。因此在战斗时要尽量熟悉对手的行动模式。注意如果在敌人露出重创点之前攻击了敌人，那么本该出现的重创点也会消失一次。

场景机关

当场景中有可以操作的机关时，机关的上方会出现箭头指示。此时靠近该机关，画面右下○键的作用就会改变，按下○键就能启动机关了。

存档点

战场上会有灵石状的存档点，在这里可以变更操作的角色和队伍组成，改变角色装备和技能，给角色分配成长点数，当然还有存档和读档。需要注意的是，存档点是不会回复HP、MP与AG的。



角色成长

当角色升级时会获得成长点数，消耗一定点数就能习得技能。大部分技能都有着进化技能，只要学会相应的前置技能就能将其解锁。

回复魔法阵

当场景中出现回复魔法阵时，踩上去就会全回复HP、MP与AG。

吸收梵托玛

击倒敌人之后，可以吸收名为“ファントマ”（梵托玛）的素材。按住R键锁定倒下的敌人，敌人的尸骸会浮起，按下○/△/□键，就能成功吸收了。战斗中吸收梵托玛可以回复当前角色的MP值。另外在吸收梵托玛时如果周围有敌人，那么还可以给敌人造成伤害。在战斗中吸收梵托玛的方式是按住R键后按↑方向让光标锁定到尸骸上去，然后吸收。梵托玛也有属性的区别，用炎属性的攻击打倒敌人，那么吸收出的梵托玛就是红色的，冷气属性为蓝色，雷属性为黄色。当然敌人自身也会拥有属性，这时吸收的梵托玛就很有可能带上敌人自身的属性色。最后要记住的就是，利用一击必杀点击倒敌人，会吸取到比平时高一个等级的梵托玛。



能量壁

在战斗中前进到一定区域时会遇到阻碍前进的能量壁。解除能量壁需要满足一定的条件，大部分情况下是击倒当前场景的所有敌人，击倒敌人队长，又或是吸收指定的梵托玛。

副指令菜单

角色补充

当前战场上的角色死亡时，按下L键+↑就能从候补人员中选出一个来踏上战场。

角色切换

按住L键+←→可以在出战角色的范围内切换当前使用角色。但是切换角色时会消耗技能槽。

S.O.任务

前往魔法局，与魔法局副局长对话，选择“はい”就能在战场上接到S.O.任务，按住L键再按↓方向可以查看任务的内容。根据内容可以自行判断是否接受。拒绝S.O.任务的情况下不会有任何惩罚。但要注意S.O.任务中的内容有时候会混有当前情况下无法完成的任务，如果接受了任务却又没有在规定时间内完成，那么当前操作的角色就会陷入战斗不能的状态（惩罚魔法阵可以用连续3次回避的技能避开，一共会出现三次）。完成S.O.任务当场能够获得提升能力的光环，在任务结束后可以获得奖励。另外完成带有红色标识的S.O.任务，则会获得特别的奖励。



敌队长战斗

当敌人以小队方式出现时，必定有队长在指挥，而队长的头上会有标记。在这场战斗中，将队长打倒就能结束战斗，其余的敌人会逃走或投降。敌人在逃走时全程进入一击必杀点状态，而逃走一段时间没能成功后也会投降。从投降的敌人身上能够获得道具。有时会有重要道具需要这样获得。

作战中止

当玩家判断无法完成任务时，可以在主菜单下选择作战中止的选项，回到出击前的位置。作战中获得的梵托玛与道具虽然无法保存，但经验值与AP则会保存下来。一旦不小心被全灭的话，就必须从上次存档的地方重新奋战了。因此适时的撤退也是非常重要的。

异常状态

在游戏中接受S.O.任务或是使用特定的防御魔法或特殊魔法时，有机会给玩家或敌人加上异常状态。异常状态的说明如下表：



异常状态	效果
スタン	行动不能，受到伤害为2倍
毒	HP徐徐减少
冻结	一定时间冻结
发火	一定间隔受到伤害
耐える	霸体状态
プロテス	受到物理伤害减半，会心一击无效，霸体状态
魔法障壁	魔法伤害无效
オーラ	物理输出伤害2倍
トランス	魔法输出伤害2倍
ストップ	一定时间无法行动
クイック	魔法咏唱时间减半
ヘイスト	行动速度加快
感电	一定间隔受到伤害
沉默	魔法、召唤、MP消费技无法使用
无敌	所有伤害无效
リジェネ	HP徐徐回复
インビジ	进入透明状态。不会被锁定为目标，但受到攻击后解除
リレイズ	从战斗不能状态复活
消费MP0	MP不消耗
怒り	敌人专用。物理输出伤害2倍、霸体状态或是行动速度加快
战斗不能	无法进行任何行动，可以用リレイズ复活

愤怒的敌人

有些敌人在受到攻击后会进入怒り状态，全身变得通红，参照上表可以发现其处于非常可怕的状态。如果没有十足把握一击打中重创点或一击必杀点，最好是专心进行回避。敌人在怒り状态下过一段时间后就会自动进入一击必杀状态，此时锁定光标会变成长时间的重创点，随时攻击都能造成大伤害。

任务评价

完成任务后，系统会根据玩家完成任务的时间、吸收的梵托玛数量以及死亡的人数三项来给出任务评价。评价的高低直接影响到奖励的等级。最高的S级评价最起码要有两个A和一个B才能达成。另外如果任务中由始至终只派一个角色上场，那么完成任务后会得到“一骑当千”的奖励评价，将最终评价提升一个等级。

标题画面选项

历史

查看朱之目录。这里记载着玩家游戏的相关记录，例如角色档案、战役说明以及已经阅览过的影像等。

作战

成功完成过的任务，在标题画面下选择“作战”，读取不在作战中的存档后就能再次体验。这种情况下与读取存档的操作角色无关，可以自由选择使用的角色，在这里获得的经验值和道具可以保存到游戏中。

乱入

在标题画面下选择“乱入”，读取不在作战中的存档，就能以自己培养的角色进入别人的战场。但是乱入别人的战场当然需要经过主机的允许，主机要将主菜单中系统（システム）一栏下的通信项目中，“乱入”一项设置为“ユ－ザ－”才能让别人乱入战场。但要注意设置为“ユ－ザ－”乱入的情况下，战场中无法使用存档点，也不能在主菜单中选择暂停（ポ－ズ）、作战中止和返回标题画面的选项。另外还有一点，PSP-1000无法设定为“ユ－ザ－”乱入。

不能联机的情况下，将“乱入”一项设置为“魔导院の支援”就能获得魔导院派来援军的帮助。这些援军会自动进入战斗成员之中参加战斗，一定时间后就会回去。魔导院的援军会无数次出现，没有上限次数。但是如此设定后，玩家将无法切换三人小队中的使用角色。魔导院派来的援军等级一般都比较高，如果有打起来吃力的任务，不妨试试。

朱の目録

歴史ノ記録

人物ノ解説

軍神ノ解説

敵ノ解説

依頼ノ記録

魔導院ノ心得

項目を選んでください

SP与SP等级

乱入别人战场的玩家被称为“SP”。帮助别人完成作战，会获得被称为“SPP”的特殊点数。根据SPP能够获得SP等级。持有SP等级后，可以获得装备特殊饰品和使用特殊魔法的权利。但是要注意如果一段时间没有乱入别人的战场，就会失去SP等级。另外SPP也可以用来在SPP商店中交换道具。

流程攻略

东方国家群欧利恩斯有上古时期遗留下来的4块能力各异的水晶。人们聚集在4块水晶之下，建立了4个国家。它们分别是朱雀之鲁布卢姆、白虎之米利特斯皇国、苍龙之贡戈尔迪亚以及玄武之洛利嘉。如今4个国家长久以来的均势却因米利特斯皇国对鲁布卢姆发动侵攻而被打破。米利特斯皇国的希德将军发起了这场战争，在擅长魔导装甲技术的米利特斯皇国开发的特殊装置的影响下，鲁布卢姆的水晶失去了功效，依靠魔法和召唤兽作战的鲁布卢姆变得不堪一击，战况发展为一面倒。米利特斯皇国给予鲁布卢姆6小时，要求投降并交出圣柜中的水晶。在这6小时中，朱雀魔导院中0组的十数名学生将肩负起拯救祖国的命运……



第一章 开战，命运的3小时

（开战、运命の3时间）

Mission ルブルム夺还作战

报酬	エクスポ–ション
S评价报酬	アイアンバングル/ラストエリクサ–

移动路线 朱雀门→エレベ–タ–广场→タスキ桥→ルブルム广场→飞空艇发着所→白虎旗舰 内部→白虎旗舰 中枢→飞空艇发着所→ルブルム广场→喷水广场→斗技场

攻略要点 朱雀门区域是用来练手的，可以学到游戏的基本操作，在前往エレベ–タ–广场入口处右侧的楼梯上有回复道具记得入手。エレベ–タ–广场打倒第一批敌人后，空中会出现一个巨大的怪物，现在没法将其击倒。坚持一段时间后怪物会自动消失，然后往上来到升降机处，调查门口的机关前往タスキ桥。来到タスキ桥后，捡起身边的回复道具，然后消灭眼前的所有敌人。远处的敌人需要将角色切换为艾斯（エース），用卡片来击倒。

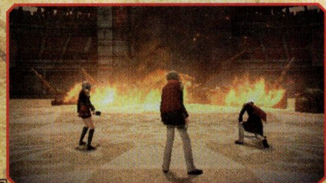
完成战斗后场景会自动切换到ルブルム广场，这里没有战斗，注意在广场存档点右侧的尸体旁有个道具记得拾取。进入飞空艇发着所，打倒敌人后启动机关，接着击倒装机机兵的队长机，乘上升降机来到白虎旗舰内部。打倒敌人后有一个回复魔法阵，然后进入白虎旗舰中枢。一路清扫敌兵，然后进入内部，会遇到一个队长，速度快攻击高，最好切换成同样能够高速攻击的库茵（クイ–ン）来瞄准一击必杀点攻击。在最里面放置魔晶石后往回走会遇到一个队长机，切换为纳因（ナイン）用他的技能“ジャンプ”能够快速解决对手。剧情后场景转换为飞空艇发着所，在中央能够捡到回复道具，然后顺着左边的路能够前往ルブルム广场。来到ルブルム广场后，角色身上自动复活的饰品会破碎，此刻开始就要注意自己的血量了。在存档点整备一番之后，从正面前往喷水广场，击倒两台机兵。回收入口处和建筑物前地上的道具后，从左侧进入斗技场。

在斗技场0组救下玛奇那（マキナ）和蕾姆（レム）后，要操控特殊军神奥丁击倒敌人的战车。按住○键不放，将斩铁剑的必杀几率提升到100%后再攻击，一刀就收工。之后操纵角色换为艾斯、杰克（ジャック）和赛文（セブン），进行BOSS战。这一战推荐操纵艾斯，在中距离一边左右回避一边攻击，BOSS的近身会有杰克和赛文进行输出，当BOSS尾巴发亮并发出杂音时，会进行3～4次炮击，全部回避之后再进行攻击就没有任何危险。将BOSS的体力扣光后，它会回复1/4的体力，再次扣光后，就可以利用重创点杀掉BOSS。

剧情

在0组的努力下，仅仅6小时就摧毁了限制水晶的特殊装置，击退了白虎的露希，完成了夺回鲁布卢姆的闪电战任务。然而米利特斯皇国将军队暂时撤走之后不久，投下了禁咒爆弹，瞬间摧毁了玄武之洛利嘉……

这是一个充满忘却的世界，在水晶意志的作用下，人们会忘记已经死去的人的一切，不被囚禁于悲伤之中。而玛奇那的哥哥伊扎纳的死亡，也被玛奇那和艾斯彻底忘记了。





第二章 朱雀旗帜飘扬之时

（朱雀の旗が立つとき）

剧情

传闻当欧利恩斯陷入战乱之际，被称为“菲尼斯”的灾难会降临，而世界上会诞生“Agito”（救世主）来拯救这个世界。0组的学生们都是Agito的候补生，拥有强大的实力并且可以不受白虎特殊装置的影响正常使用魔法。而朱雀魔导院的高层们经过会议后决定将0组投入前线的实战中，来完成对领土的夺还。

自由行动

进入魔导院大厅（エントランス），往左边走来到0组教室。剧情之后0组归入暮雨（クラサメ）教官的指挥下，玛奇那和蕾姆也加入了0组。与讲台上的莫古力对话，接着从教室右侧的门进入墓地，剧情后回到教室听完莫古力的说明，再回到大厅后就会进入自由时间。现在将整个魔导院都走遍吧，把所有可以进入的区域都探访后，会得到道具“エクスポーション”作为奖励。自由行动的时间为6小时，而魔导院可以触发的剧情事件一共三个，在探访所有可以进入的区域后全部触发事件就会自动消耗掉6小时，进入主线剧情任务。

深红任务

当二周目之后，第二章开始时第一次进入走廊，阿蕾西娅会告诉0组，他们之后的任务会分为正规的军令部命令任务与谍报4课的秘密命令“深红”（クリムゾン）任务。两者可以择一参加。一周目没有选项，默认是参加军令部命令任务，而二周目推荐全面参加深红任务，这关系到最后的特典影像“もし……”的获得（该影像的获得条件为完成所有深红任务，且观看过Bad Ending后以Good Ending通关）。

自由行动事件

发生地点	消耗时间	内容	获得道具	备注
チョコボ牧场	–	与牧场门口的NPC对话	チョコボ♂×10、チョコボ♀×10、ギサールの野菜×3	–
墓地	2小时	发生剧情	エクスポーション、エリクサー	操纵角色为玛奇那或蕾姆
テラス	2小时	与玛奇那发生剧情	ハイポーション	操纵玛奇那时与赛文对话
魔法局	2小时	与局长阿蕾西娅对话	ハイポーション	与魔法局副局长对话可以开启关闭S.O.任务

到了作战当日后，进入0组教室与暮雨教官对话后，前往正门（正面ゲ–ト）进入大地图，然后按照右上方雷达提示的方向前进，很快就能来到马库泰（マクタイ），任务正式开始。

Mission 初阵の候补生

作战等级	12
任务说明	因为皇国军的侵略而丧失了大半战力的朱雀军决定将0组候补生编入军队，投入实战。第一个任务是夺回魔导院近郊的马库泰（マクタイ）
特殊报酬	魔法“ファイアSHG”解放
S评价报酬	防御魔法中级/炎魔法中级/冷气魔法中级/雷魔法中级/ラストエリクサ–

移动路线 マクタイ 市街地1→マクタイ 市街地2→マクタイ 市街地3→マクタイ 市街地4→マクタイ 市街地2→マクタイ 皇国军防卫线→マクタイ 市街地5→マクタイ 市街地6→マクタイ 市街地7→マクタイ 破坏された广场→マクタイ 皇国军司令部前

攻略要点 击倒眼前的敌人后，从右侧绕回来可以回收一个HP回复药。进入市街地2后面临岔路，往东前进进入市街地3可以回收道具，直接往北前进则进入皇国军防卫线。市街地3在倒下的人旁边可以获得铭牌（ノ–ウイングタグ），这是个收集道具，大都在尸骸的旁边，以后也不要错过。市街地4会有队长登场，先集中火力消灭他，从投降的敌人那里可以获得完全回复セット和强化剂，右侧小路有强化剂。之后回到市街地2，前往背面的皇国军防卫线，无视路上射击的敌人，来到左边尽头的市街地5，清理敌人拿到尽头的回复道具，然后从中途上坡的地方绕回皇国军防卫线，就能解决之前射击的敌人了。进入市街地6后，用远程武器或魔法干掉对面高台上的敌人，然后利用回复魔法阵回复后，进入市街地7，快速击倒眼前的队长结束战斗，来到广场拾取回复道具，就要进入皇国军司令部前进行BOSS战了。

BOSS战中如果接受了S.O.任务，可以击破BOSS身后的油桶给予大伤害，但要注意自己不要在油桶旁边，否则也是会遭到牵连的。BOSS会进行原地跳跃和机枪攻击，选择远程角色注意回避不会有太大危险。杂兵会源源不断出现增援，因此优先攻击BOSS就好。

自由行动

任务完成后出现在马库泰（マクタイ）外侧，进入马库泰（マクタイ）后与高台上坐着的人对话，选择第一项，然后与所有人对话（注意门后也有人），全员聚集后高台上的人会站起来，与他再次对话就可以得到“ミズアの辉石”。回到魔导院后，有12小时的自由时间，会发生事件的地方请参照后表。



自由行动事件				
发生地点	消耗时间	内容	获得道具	备注
正面ゲート	2小时	与エンラ对话	ハイポーション	—
喷水广场	2小时	与ホシヒメ发生剧情	エーテルターボ	—
喷水广场	2小时	与アズマ对话	エリクサー	—
飞空艇发着所	2小时	与朱雀民对话	ハイポーション	—
エントランス	2小时	与8组的莫古力对话	メガポーション	对话后可以将铭牌给它交换道具
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“战斗基础入门”	メガエーテル、经验值2000	メガエーテル只能获得一次
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“防御魔法学入门”	メガエーテル、防御魔力＋2	メガエーテル只能获得一次
クリスタリウム	2小时	与玛奇那发生剧情	エーテルターボ	操纵玛奇那时与艾斯对话
武装第六研究所	2小时	与金（キング）对话	エーテル	—
テラス	2小时	与3组的莫古力对话	メガポーション	—
テラス	2小时	与トキト对话	ハイポーション	—
里庭	2小时	与库茵对话	ヤヌスの眼镜	二周目之后发生
テラス	2小时	与蕾姆发生剧情	メガポーション	操作蕾姆时与玛奇那对话
喷水广场	2小时	与蕾姆对话	エーテル	上记事件发生后
テラス	2小时	与エミナ对话	ハイポーション	触发エミナ连锁任务，エミナ只在一天剩余时间6小时后出现
リフレッシュルーム	2小时	与カルラ发生剧情	きれいな毛皮	触发カルラ连锁任务
武装第六研究所	2小时	与カヅサ对话	エーテル	触发カヅサ连锁任务，カヅサ只在一天剩余时间6小时后出现
武装第六研究所	2小时	与カヅサ对话，选择第一项	エーテル	上记事件发生后
カズサの研究所	2小时	与カヅサ对话	メガポーション	上记事件发生后

到了作战当日后，进入0组教室与暮雨教官对话后，前往正门（正面ゲート）进入大地图，任务正式开始。

Mission

レコンキスタ作战

作战等级	13
任务说明	大规模区域压制战。因为候补生加入而解放了马库泰（マクタイ）的朱雀军，决定以马库泰（マクタイ）为据点展开大规模的夺还攻势。0组在暮雨教官的指挥下，以游击队身分参加作战，单独执行特殊任务。
特殊报酬	商店追加“万能药”贩卖
S评价报酬	フェニックスの羽/ラストエリクサー/防弾ベスト・改/シルバーバングル

攻略要点 游戏第一次压制战。胜利条件是压制克鲁西（コルシ），失败条件为马库泰（マクタイ）被压制。首先压制敌人的第一阵地，然后接受特殊任务，破坏攻击第一阵地的自动炮台，就能获得第一阵地的指挥权。回到第一阵地按○键，派出部队攻击阿库比（アクヴィ），破坏能量护罩后进行突入压制战。在5分钟以内击倒ヘリオット少佐就能完成特殊任务，获得阿库比（アクヴィ）的指挥权。接下来指挥所有的士兵攻击克鲁西（コルシ），自己也要赶快靠近克鲁西（コルシ）据点，不然从克鲁西（コルシ）出击的强力兵种会很麻烦。破坏护罩后再次进行突入压制战，击倒BOSS就完成任务了。

自由行动

进入克鲁西（コルシ），拾取地上的“カヤハラの辉石”。克鲁西（コルシ）的尽头有贩卖梵托玛的商人，另外有女性商人卖一些道具，这里可以先买下“フェミニンの水着”，方便完成之后的委托任务。接着前往阿库比（アクヴィ），与树木下的少女对话两次，再与靠近的孩子对话后，再与少女对话。然后追上跑开的少女再次对话，接着前往入口处与士兵对话，选择第一项，拿到“ナズナへの手紙”然后再与少女对话，选择第一项就能获得“ユウの辉石”。

回到魔导院，剧情之后进入自由行动，有24小时的自由时间。现在委托任务、魔法强化、斗技场与陆行鸟养殖都得到了开放。

委托任务			
地点	人物	报酬	委托内容
魔法局	魔法局局员	铁の指轮	支付“レッドファントマ”×1
喷水广场	エンラ	フェニックスの尾	操纵角色换为蕾姆与其见面
正面ゲート	兵站局局员	エーテル	支付“ポーション”×3
武装第六研究所	ギルド职员	アイアンバングル	支付“きれいな毛皮”×1
リフレッシュルーム	トキト	续・雷魔法入门	支付“水着”。可以在克鲁西（コルシ）的女性商人处购买“フェミニンの水着”
クリスタリウム	9组候补生	续・炎魔法入门	击倒ストライカー×1
军令部第二作战课	朱雀军将校	续・冷气魔法入门	击倒バーティゴ×2。バーティゴ在大地图的森林中
マクタイ	アマネ	シルバーブレス	在コルシの洞窟击倒レッサークアール×3
コルシ	タカノ	HP成长剂	击倒アクアプリン×10
アクヴィ	コウキ	铁の指轮	支付“炎のかけら”

自由行动事件				
发生地点	消耗时间	内容	获得道具	备注
魔法局 2小时	发生剧情	ハイポーション	操纵角色为艾斯	
喷水广场	2小时	与门前1组的莫古力对话	ハイポーション	—
エントランス	2小时	与5组的莫古力对话	ハイポーション	—
0组教室	2小时	与玛奇那发生剧情	エーテル	操作玛奇那时与蕾姆对话
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“魔法基础入门”	全魔力+1	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“炎/冷气/雷属性入门”	相应属性魔力+1	—
テラス	2小时	与エミナ对话	ハイポーション	要先完成赠送礼物的委托
サロン	2小时	与ナギ发生剧情	エーテル	—
リフレッシュルーム	2小时	与コハル对话	メガポーション	—
リフレッシュルーム	2小时	与朱雀兵对话	ハイポーション	—
军令部第二作战课	2小时	与赛斯（サイス）对话	エーテル	—
飞空艇发着所	2小时	与10组的莫古力对话	ハイポーション	—

到了作战当日后，进入0组教室与暮雨教官对话后，前往正门（正面ゲート）进入大地图，然后按照右上方雷达提示的方向前进，越过克鲁西（コルシ）一路向北进入托格勒斯（トゴレス）区域后，地图上会出现可视的敌人，LV99，一定不要撞上。来到托格勒斯要塞（トゴレス要塞），任务正式开始。



Mission

トゴレス要塞攻略战

作战等级	13
任务说明	托格勒斯（トゴレス）之战由朱雀军主导优势。但当皇国军死守要塞时，朱雀军突入就变得极其困难。军令部下达了让候补生突入要塞的决定，0组也必须前往托格勒斯要塞（トゴレス要塞）。
特殊报酬	军神“西瓦”（シヴァ）解放
S评价报酬	银の指轮/银の小手/シルバーバングル/ラストエリクサー

移动路线 外缘部 正门外→外缘部 正面阶段→外缘部 西阶段→外缘部 北门→中枢部 第二研究所→中枢部 资材置き场→中枢部 回廊→中枢部 サンプル保管所→中枢部 动力室ゲート→中枢部 入口→内缘部 西阶段→内缘部 南通路→内缘部 东阶段→内缘部 北阶段→通路→皇国军司令部→トゴレス要塞 近郊

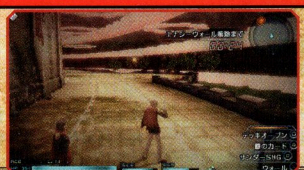
攻略要点 一路前进击倒尽头的队长，拾取回复道具后进入正面阶段。这里消灭最初的敌人后，左侧城墙上会出现敌人队长，有远程攻击的话将其消灭，没有的话也可以不管。来到西阶段攻击魔导壁后会出现军神“格雷姆”（ゴ-レム），此时是不能打倒它的，逃到北面坚持30秒，然后前往北门，击倒队长的小型魔导装甲，进入中枢部第二研究所。这里可以拾取3个铭牌，还有回复魔法阵与存档点。在资材置き场击倒队长后前往回廊，清理杂兵，来到サンプル保管所与NPC对话就能获得军神伊夫里特。之后清理杂兵，来到动力室ゲ-ト，无视格雷姆来到召唤壁前，长按△+○键，以牺牲当前角色为代价召唤出军神伊夫里特，破坏召唤壁后进入动力室内部启动机关。

在新出现的存档点整备完毕后，从动力室的门出来，消灭左边楼梯上的队长小型魔导装甲后，从下层直走进入中枢部入口，打倒敌人后前往外缘部正面阶段，再来到外缘部西阶段消灭敌人，从楼梯进入内缘部西阶段。之后消灭三波小型魔导装甲，前往内缘部南通路，这里有飞空艇袭击，推荐用远程角色先将其击落。如果没有远程角色在场，也可以先消灭地面的敌人，等队长出现后直接消灭队长。利用回复魔法阵回复后前往内缘部东阶段击倒队长，然后消灭内缘部北阶段的敌人，在通路的存档点整备一下，就能前往皇国军司令部进行第一场BOSS战了。

第一场BOSS战的对手是人型敌人，攻击力和HP都很高，而且近身攻击难以躲避，推荐使用高HP的角色与其战斗。胜利后发生剧情，立刻在トゴレス要塞近郊发生第二场BOSS战。这个BOSS是飞行的魔导装甲，攻击力非常高，建议在它飞行的时候不要进行攻击，而是全力回避。飞行一段时间后魔导装甲会因故障暂时坠落，此时再上前攻击，可以轻松地输出4～5次重创点。重复这个步骤4次左右，就能将其击倒了。

剧情

击退了皇国的卡托鲁准将，此刻白虎的甲型露希却出现在战场上。得知这一情况的朱雀露希“修”也赶到了现场。虽然朱雀与苍龙的联军击退了皇国，但双方均死伤惨重，且露希同士之间的交锋使得托格勒斯（トゴレス）永远消失于欧利恩斯的版图上……



Mission

敌中突破作战

选择方式	二周目“トゴレス要塞攻略战”开始时选择“要塞の里をまわる”
作战等级	34
任务说明	发起托格勒斯要塞（トゴレス要塞）攻略战数小时前。0组接到了将要塞后方的重炮部队消灭，以及救出要塞内被囚禁的平民的任务。为此0组必须要突破敌人的部队，向托格勒斯要塞（トゴレス要塞）进击。
特殊报酬	军神“シャンカラ”解放、金の砂时计
S评价报酬	ラストエリクサー

移动路线 トゴレスの森 内部→トゴレス要塞 近郊→外缘部 北门→外缘部 西阶段→外缘部 正面阶段→中枢部 入口→中枢部 动力室ゲート→中枢部 动力室→中枢部 动力室ゲート→中枢部 第一研究所→中枢部 动力室ゲート→中枢部 サンプル保管所→中枢部 回廊→中枢部 资材置场→中枢部 第二研究所→外缘部 北门→外缘部 西阶段→外缘部 正面阶段→トゴレスの森

攻略要点 队伍里必须要有一名远程角色。**トゴレスの森**内部会遇到一些中型魔导装甲，它们的重创点在近身攻击之后会出现一瞬间。将其全灭后会自动进入要塞近郊。这里有几个大型魔导装甲比较麻烦，建议先消灭其他小型魔导装甲再来对付它们。再次全灭敌人后进入外缘部北门，这里与接下来西阶段的敌人都是无限出现的，因此完全无视掉，直接来到正面阶段。击破两台中型魔导装甲后进入中枢部入口，无视敌人来到中枢部动力室ゲート，再次无视敌人冲进动力室。

启动动力室的装置后，回到动力室ゲート，无视军神，先从右侧楼梯上方进入第一研究所。这里有三份文书，全部拿到后回到动力室ゲート，再从左侧楼梯进入**サンプル**保管所。这里有个S.O.任务是要一击必杀杀死笼子里的怪物，用远程角色或是魔法看准一击必杀点就行了，怪物是攻击不到我们的。完成这个任务可以解放魔法“**クエイク**”。接下来进入回廊，这里的S.O.任务要求1分钟内杀死敌人的队长，队长在两边的高层上，要用远程攻击才打得到。首先削减他的体力，当他体力不多时会丢手榴弹，此时就会露出一击必杀点。完成该任务能够获得饰品“冷气魔法の真髓”。来到资材置场，无视敌人进入第二研究所，这里有两份文书，获得后进入外援部北门，无视敌人前往外缘部西阶段，再次无视军神进入正面阶段，这里有一份文书在大门的左侧地上。

一共6份文书全部拿到后，自动移动到**トゴレスの森**，全灭前两波敌人后，BOSS中型魔导装甲就会带着杂兵出现。重创点跟之前的敌人也没有区别，当它血量不多时会进入愤怒状态，此时专心回避个20秒，等到一击必杀点出现就可以将其秒掉了。

第三章 大量破坏兵器的时代

（大量破坏兵器の时代）

自由行动 自由时间有48小时，首先前往军令部与暮雨教官对话，可以获得军神与三位一体的使用权。然后来到正门，与头上带有“务”字的NPC对话，就可以参加实战演习了。本章的实战演习等级为35与36，一周目等级不够还是不参加为好。

委托任务

地点	人物	报酬	委托内容
军令部第二作战课	クラサメ	经验值+10000	让其他玩家乱入3次
军令部第二作战课	朱雀军将校	防御魔法の真实	击倒ペルクーナス×6。要完成该任务必须接受实战演习“苍龙との共同战线”
廊下	アレシア	全魔力+3	使用魔法“ファイアRF”击倒3个敌人
クリスタリウム	学术局局长	三角帽子	前往克鲁西（コルシ）的洞窟回收“朱雀全史”
クリスタリウム	9组候补生	バレットシールド	带回一名俘虏。要完成该任务必须接受实战演习“苍龙との共同战线”
正面ゲート	兵站局局员	エクスポーション×5	支付“エーテル”×3
武装第六研究所	ギルド职员	ショックシールド	前往托格勒斯地方（トゴレス地方）取得“树液”×3
サロン	院生局局员	续・雷魔法中级	获得500SPP
魔法局	魔法局局员	银の指轮	支付“グリーンファントマ”×3

自由行动事件

发生地点	消耗时间	内容	获得道具	备注
军司令部第二作战课	2小时	与朱雀兵对话	ハイポーション	要先在军令部与暮雨对话
军司令部第二作战课	2小时	与托雷（トレー）对话	メガポーション	要先在军令部与暮雨对话
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“战斗基础初级”	经验值+10000	–
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“魔法基础初级”	全魔力+1	–
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“防御魔法学初级一”	防御魔力+2	–
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“基础体力心得入门”	HP+20	–
里庭	2小时	与凯特（ケイト）对话	エーテル	–
里庭	2小时	长椅上发生剧情	エリクサー	操纵角色为艾斯
クリスタリウム	2小时	与タチバナ对话	ハイポーション	–
クリスタリウム	2小时	与クオン发生剧情	エーテルターボ	–
喷水广场	2小时	与从卒对话	ガラスのペンダント	要先在军令部与暮雨对话
正面ゲート	2小时	与6组莫古力对话	ハイポーション	要先在军令部与暮雨对话
魔法局	2小时	发生剧情	エーテルスーパー	操纵角色为蕾姆
武装第六研究所	2小时	与ムツキ发生剧情	メガ万能药	–
サロン	2小时	与カルラ对话	借出1000G	カルラ连锁任务
サロン	2小时	与アカギ对话	ハイポーション	–
飞空艇发着所	2小时	与4组莫古力对话	ハイポーション	–

到了作战当日后，进入0组教室与暮雨教官对话后，来到喷水广场后飞空艇使用权开放。前往飞空艇发着所，与NPC对话就可以直接飞往米克（ミィコウ）。如果走路去的话，则是按照**ルブルム**地方→**トゴレス**地方→**イスカ**地方的顺序。建议使用陆行鸟。进入米克城镇（ミィコウの町）后，与里面相互靠近的4名男性对话，分别选择“青”、“こんがり日焼け”、“气轻”、“やあ”，然后再次与他们对话，可以获得“ユカの辉石”。接着前往南边**トゴレス**地方的吉赛亚（**ギザイア**），与入口处的NPC对话帮他送信，每与他对话一次就可以看到送信人家的名称，选择相应的房门就行了。第10封信需要找最右侧的男性NPC读出名字，全部送完后可以获得“リルハの辉石”。接下来前往西边的**イスカ**地方，接触伊斯卡（**イスカ**），开始任务。

Mission

イスカ潜入指令

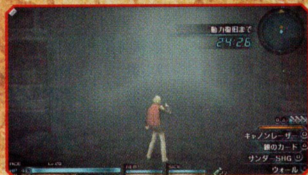
作战等级	17
任务说明	朱雀军准备实行伊斯卡（**イスカ**）夺还作战计划。派遣工作部队潜入伊斯卡（**イスカ**）的地下水路，设置魔晶石进行破坏，并乘着混乱压制伊斯卡（**イスカ**）。0组必须在因大雾视线受阻的情况下潜入地下水路并设置魔晶石。
特殊报酬	军神“格雷姆”（ゴーレム）解放
S评价报酬	续・冷气魔法中级/**ラストエリクサー**/炎の书（困难）

移动路线 イスカ地下水路 第九一区画→イスカ地下水路 第九二区画→イスカ地下水路 第九三区画→イスカ地下水路 动力区【东】→イスカ地下水路 第九四区画→イスカ地下水路 第九五区画→イスカ地下水路 动力区【南】→イスカ地下水路 第九六区画→イスカ地下水路 第九七区画→イスカ地下水路 动力区【北】→イスカ地下水路 第一三九区画→イスカ地下水路 第一四二区画→イスカ地下水路 第一四三区画→イスカ地下水路 第一四六区画→イスカ地下水路 第一四七区画→イスカ地下水路 第一四八区画→イスカ地下水路 第一四九区画→イスカ地下水路 第一五一区画→イスカ地下水路 第二十六区画→イスカ地下水路 第二十七区画→イスカ地下水路 第二十八区画→イスカ地下水路 出口→イスカ 市街地→イスカ 皇国军司令部

攻略要点 先从九一区画来到九二区画，开启排水机关后往下走进入九三区画，打倒类似布丁的敌人后（物理耐性高，用魔法效果比较好），在T字路口前先往右边走来到动力区【东】，在装置上设置魔晶石后返回，走T字路口左边来到九四区画。接下来左转进入九五区画，先进入动力区【南】，设置魔晶石后回到九五区画开启排水机关，然后从九四区画前往九六区画。击倒敌人后先从右边进入九七区画，一路来到动力区【北】，设置魔晶石后回到九六区画，打开大门前往一三九区画。

在回复魔法阵和存档点整备之后进入一四二区画，此时开始倒数计时，要在25分钟内完成本次任务。来到一四三区画，先操作排水机关，

回收对岸的回复道具后向右边进入一四六区画。一四六区画最深处可以捡到一个铭牌，注意这里有很多远距离攻击的火箭兵，击倒敌人后进入一四七区画。一四七与一四八区画都可以无视敌人前进，来到一四九区画就要击倒敌人的队长了。接下来的一五一和二十六区画同样可以无视敌人（二十六区画下层靠墙有个污秽指轮），二十七区画再次击倒队长。二十八区画可以无视敌人，来到地下水路出口再次遇到敌人队长。接着前进会进入市街地，利用回复魔法阵回复后前进至皇国军司令部，击倒所有杂兵后队长机出现，注意不要站在它的正面，就能轻松消灭它。



剧情

虽然朱雀军成功夺回了伊斯卡（イスカ），但皇国成功找到了玄武之洛利嘉的水晶，等于将玄武所有的版图都纳入了自己的版图中，这对于朱雀之鲁布卢姆和苍龙之贡戈尔迪亚两国来说，是个不小的打击。

自由行动

这次的自由行动时间为48小时，首先进入伊斯卡城镇（イスカの町）里，能接到一个消灭皇国军指挥官×2的委托任务，可以先将其完成。之后回到魔导院，度过自由行动时间吧。



委托任务

地点	人物	报酬	委托内容
正面ゲート	兵站局局长	ラストエリクサー×5	支付“エリクサー”×10
クリスタリウム	9组候补生	バレットガード改	前往伊斯卡地方（イスカ地方）的平原带回3名俘虏。要完成该任务必须单独击倒敌人队长，存活的敌人才能成为俘虏
军司令部第二作战课	军令部长	守りの指轮	击倒15个皇国军士兵
魔法局	魔法局局员	特殊装备“究极魔法朱雀”解放	支付“パープルファントマ”×1
武装第六研究所	ギルド职员	ショックシールド	支付“薄い羽根”×5
リフレッシュルーム	エンラ	クリスタルのかけら	操纵蕾姆支付“ポーション”×1
サロン	院生局局员	金の指轮	获得700SPP
イスカ	アオバ	ガードエンブレム	击倒“皇国军指挥官”×2
キザイア	ネンジ	—	击倒“炎のボム”×4
ミィコウ	モト	续・防御魔法上级	在トゴレス地方平原击倒“ハンドレッグ”×10

自由行动事件

发生地点	消耗时间	内容	获得道具	备注
正面ゲート	2小时	与アサト对话	ハイポーション	—
喷水广场	2小时	与ナデシコ对话	エーテル	—
飞空艇发着所	2小时	与キヨ对话	エリクサー	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“防御魔法学初级二”	防御魔法“エスナ”解放	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“炎属性魔法学初级一”	魔法“ファイアBOM”解放	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“冷气属性魔法初级一”	魔法“ブリザドRF”解放	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“雷属性魔法学初级一”	魔法“サンダ—BOM”解放	—
军令部第二作战课	2小时	与库茵发生剧情	エクスポーション	操纵库茵时与赛斯对话
里庭	2小时	长椅上发生剧情	フェニックスの羽	操纵角色为艾斯
里庭	2小时	与纳因对话	メガポーション	—
魔法局	2小时	与クオン对话	エーテル	上一段自由时间中与他对话过后才会出现
武装第六研究所	2小时	与辛珂（シンク）发生剧情	エクスポーション	—
リフレッシュルーム	2小时	与カルラ发生剧情	エーテルスーパー	カルラ连锁任务
リフレッシュルーム	2小时	与杰克对话	メガポーション	—
サロン	2小时	与7组莫古力对话	エーテル	—
テラス	2小时	与玛奇那发生剧情	ハイポーション	操纵角色为蕾姆或玛奇那

到了作战当日后，进入0组教室与暮雨教官对话后，前往飞空艇发着所，与NPC对话飞往伊斯卡（イスカ），然后前往西边的罗科尔（ロコル）。进入罗科尔城镇（ロコルの町）后，与里面的一个朱雀民NPC对话，选择第一项，然后与所有的朱雀民对话后再次与该NPC对话，可以获得“マオナの辉石”。接着调查城镇里侧的魔导装甲，就要开始任务了。

Mission 魔导アーマー破坏指令

作战等级	22
任务说明	皇国军新开发的魔导装甲有着足以影响国家战略的性能。八席议会下令0组订立破坏这个魔导装甲的计划，将特殊部队送往皇国领域内，破坏工场与研究设施。0组为了找到帮助他们潜入的谍报员，必须要先前往伊斯卡地方（イスカ地方）的罗科尔（ロコル），得到协助后前往皇国帝都英格拉姆（イングラム）。
特殊报酬	魔法“ファイアROK”解放
S评价报酬	金の指轮/武人の小手/硬化シ—ルド

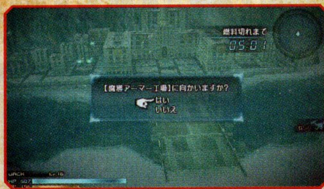
移动路线

アズ—ル地方→开发栋 资材集积所→地下水路→研究栋 第16管理室→地下水路 部材仓库→研究栋 センサ—研究室→研究栋 装甲研究室→研究栋 バランサ—研究室→研究栋 外周→研究栋 通路→开发栋 钢机运搬路【1】→开发栋 第61工厂→开发栋 第68工厂→开发栋 第21管理室→开发栋 钢机运搬路【2】→开发栋 第71工厂→开发栋 第105工厂→开发栋 警备用魔导ア—マ—格纳库→开发栋 第9格纳库→开发栋 动力室

攻略要点

任务开始后0组会以搭乘魔导装甲的姿态出现在阿兹鲁（アズ—ル）地方。在大地图上按L+↓会显示燃料和道具的所在地，时间比较充分，记得收齐道具。往北面过桥就能进入“魔导ア—マ—工场”。

资材集积所有S.O.任务可以接，内容是自身操作角色不被发现而成功潜入，成功后会解放冷气魔法“ブリザドROK”。这个区域有两种搜索型机器人，圆筒机器人面前有一块红色圆圈状的索敌范围，飞行的白色机器人会以正方形路线巡视中央区域，跟在它后面走就比较安全了。来到尽头会发生爆炸剧情，之后往回走一点点会出



现通往下层的云梯，进入地下水路。这里的蝙蝠和布丁会无限出现，所以全部无视的好，另外睡眠中的マルドゥ—ク是强达LV75的怪物，也不要去招惹它。按照1→3（左侧）→2→5的路线可以回收“虫の体液”，1→3（右侧）→4可以回收“プリンの体液”，之后走1→3（右侧）→6→5路线就可以前往第16管理室。在这里休整一下之后，就前往部材仓库。这里跟资材集积所一样，注意不被发现就行。1通向センサ—研究室，2通向装甲研究室，3通向バランサ—研究室，进入任何一个研究室都



在拉响警报前干掉所有研究员（一击死）就能在援军出现前结束战斗。全灭研究员后会得到ID卡，用这个操作电脑就能弱化BOSS的能力。三个研究室都去过后，回到部材仓库【1】前往研究栋外周。

外周的存档点和回复魔法阵可以进行整备。进入通路后，击倒敌队长结束战斗。然后进入钢机运搬路【1】，击倒面前的魔导装甲后，无视射击的敌人，从反方向的小路通行，因为通路太窄，所以最好无视敌人进入61工厂。

击倒路上的敌人来到68工厂，击倒敌人队长。接下进入21管理室，有存档点和回复魔法阵。注意下一个场景钢机运搬路【2】玩家操纵的角色必定会被白虎甲型露希杀死，最好在此处切换为不用的角色。通过钢机运搬路【2】后来到第71工厂，击倒敌人队长后来到第105工厂，然后进入警备用魔导ア—マ—格纳库进行回复。

整备完毕后，尽可能将操纵角色换为远程角色，然后前进打开大门会发生剧情，之后是连续战斗，敌人会乘上魔导装甲来进行攻击。魔导装甲在近距离用拳攻击后会出现重创点，把握住这一点能够轻松些。击倒第一台魔导装甲后，敌人会有搭乘魔导装甲的时间，这个时候命中敌人就能一击必杀。击倒4台魔导装甲后，シャルロ中佐会带着无限增援的杂兵出现，所以就全力击倒他吧。之后会有回复魔法阵和存档点。进入第9格纳库后就是BOSS战，如果之前在研究室完成了操作，那么BOSS就会变得非常弱。BOSS战开始时的S.O.任务一定要接下，5分钟内击倒BOSS就能获得军神ルビカンテ的召唤权。当左上角莫古力发出危险的提示时，BOSS会使出近身攻击，如果不逃到一开始的小通路尽头里，就只有等死。之后BOSS会放出ストライカ-来进行爆炸攻击，这时玩家要回到平台上去，等ストライカ-蓄力最大准备引爆时攻击它，就能打中一击必杀点，将其弹回去攻击BOSS。循环几次以后BOSS会倒下来，这时会持续产生重创点，就是伤害输出的时间了，往复几次后就能打倒它。剧情之后进入动力室，面对不可能打倒的敌人白虎甲型露希ニンブス，回避他的攻击5分钟就行了。接下S.O.任务的话，用操纵角色命中BOSS30次可以得到奖励“テイスの祈り”。即使被全灭也能发展剧情，所以无需担心。

Mission

雾中の袭击

选择方式	二周目“魔导アーマー破坏指令”开始时，在罗科尔城镇（ロコルの町）调查魔导装甲，选择“别の基地へ向かう”
作战等级	37
任务说明	谍报部下达了破坏皇国帝都英格拉姆（イングラム）近郊弗罗斯蒂基地（フロスティ基地）的命令。基地内部在开发魔导装甲的零件。为了阻止新型魔导装甲完成，破坏基地才是最重要的任务。0组到达英格拉姆（イングラム）后，将在大雾的保护下潜入基地进行破坏工作。
特殊报酬	军神“オーガ”解放、金の砂时计
S评价报酬	ミスリルバングル/プラチナバングル/タリスマン

移动路线 アズール地区→フロスティ基地 第14集积所→フロスティ基地 第15集积所→フロスティ基地 第18集积所→フロスティ基地 第21集积所→フロスティ基地 第24集积所→フロスティ基地 第28集积所→フロスティ基地 第29集积所→フロスティ基地 第31集积所→フロスティ基地 第33集积所→中央3集积地→皇国军司令部→集积主地 皇国军司令部

攻略要点 一开始跟一周目一样，以搭乘魔导装甲的姿态出现在阿兹鲁（アズール）地方。在大地图上按L+↓会显示燃料位置。注意这次的目的地不是过桥，在地图上好好确认。

一开始进入第14集积所，击倒入口右边的队长后前进。第15集积所击倒队长后前进。第18集积所全灭敌人后前进。第21集积所击倒队长魔导装甲前进（到此为止都没被敌人发现的话，完成S.O.任务可以解放魔法“インビジ”）。第24集积所全灭敌人前进（完成S.O.任务击破强化兵能得到“炎のダガ-”）。第28集积所中央有个回复魔法阵，之后大雾会散去，出现大量魔导装甲，全灭敌人后前进。第29集积所有回复魔法阵，没有敌人出现，可以休整一下。第31集积所全灭敌人后前进（完成S.O.任务，3分钟内全灭敌人能得到“ラミアの大镰”）。第33集积所全灭敌人就能进入中央3集积地。

进行存档和回复后，进入皇国军司令部，这里要面对大型魔导装甲**バルムンク**。在它发射导弹群后会出现约1秒的重创点，不断横向回避看准时机进行攻击就好。注意此战会有敌人的狙击手进行攻击，被镜头照准的时候，一定要立刻进行持续回避。击倒BOSS后，将操纵托雷进行特殊剧情，瞄准敌人按下△键将其击杀。任务完成。



第四章 最后的女王，化为乌有

（最后の女王、乌有に归す）

剧情

虽然成功破坏了魔导装甲，但皇国此时已经向朱雀军提出了停战协议，而朱雀竟然接受了这一协议，苍龙的女王安德莉亚也来到了皇国首都作为见证人。0组虽然有着种种不服，但女王告诉他们，水晶憧憬着均衡，不希望战争。在女王的说服下，0组不得不停止了战斗行为。此时军令部的部长叫出玛奇那，告诉了他关于他哥哥伊扎纳的死因，将责任推在了0组头上。玛奇那对0组在内心深处燃起了一些恨意，接下了监视0组的任务。



自由行动 第一次在皇国首都度过自由时间，时限为12小时。在大门前可以使用魔导院的模拟战斗和商店，与莫古力对话则可以选择直接跳过自由时间。来到尽头的0714地区会有剧情发生，回到0711地区时也有剧情发生。当自由时间结束后，回到**ホテル・アルマダ**前也有剧情发生。

委托任务

地点	人物	报酬	委托内容
0714地区	ユウヅキ	神龙宝珠	让一名角色攻击力提升到255
0714地区	ホシヒメ	晓の宝石	让ナギ、カルラ、クオン、ムツキ和リィド成为0组的同伴

自由行动事件

发生地点	消耗时间	内容	获得道具	备注
来宾室	2小时	与托雷发生剧情	エクスポーション	出门前限定
来宾室	2小时	与蕾姆发生剧情	エリクサー	出门前限定
来宾室	2小时	与赛斯发生剧情	ハイポーション	出门前限定
ホテル・アルマダ前	2小时	与アリア发生剧情	ハイポーション	–
ホテル・アルマダ前	–	与アリア对话	アリアのお守り	上记事件发生后，持有“ガラスのペンダント”的情况下再次对话
0709地区	2小时	与ピエット发生剧情	ハイポーション	–
0709地区	2小时	与皇国兵对话	エーテル	–
0709地区	2小时	与皇国兵对话	ハイポーション	–
0711地区	2小时	与凯特发生剧情	ハイポーション	–
0711地区	2小时	与杰克发生剧情	ハイポーション	–
0714地区	2小时	与艾特（エイト）对话	メガポーション	–
0714地区	2小时	与皇国兵对话	ハイポーション	–

与旅馆门口的守卫对话，进入旅馆后发生剧情，任务开始。

剧情

皇国军不顾停战协定，突然对0组发起了攻击，暮雨教官和院长也被袭击，断绝了联络。商店少女アリア为了通知0组这一危机也身负重伤，被皇国囚禁了起来。0组开始了逃亡任务。

Mission

帝都脱出作战

作战等级	23
任务说明	因为法布拉协定，三国进入了休战状态。但是在皇国帝都英格拉姆（イングラム）滞留中的0组突然遭到了皇国军的袭击。现在0组必须合力突破森严的包围网，从英格拉姆（イングラム）脱出。
特殊报酬	魔法“サンダ-ROK”解放
S评价报酬	防弹ベスト・改/魔导シ-ルド

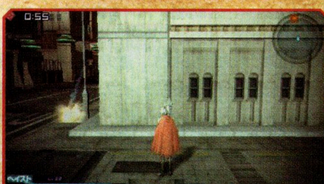
移动路线 ホテル・アルマダ ロビー→ホテル・アルマダ エントランス→ホテル・アルマダ前→0709地区→0711地区→0714地区→0720地区→0722地区→0723地区→0724地区→0725地区→0726地区→0727地区→0728地区→0729地区→0730地区→帝都铁道 列车上→3348地区→3349地区→3350地区→A13ビル エントランス→A13ビル 1F→A13ビル 2F→A13ビル 地下→A13ビル 地下仓库→A13ビル 物资搬入路→A13ビル エレベーターホール→A13ビル 屋上→A13ビル 外阶段→3352地区→3360地区→3361地区

攻略要点 首先在起始区域的大厅柜台处找到2个“宿泊者名簿”，进入餐厅区域休整一下，然后到门外干掉队长。到了0709地区，做S.O.任务时注意不要先杀掉队长，否则无法完成。0711地区先打倒队长就能让中型舰载艇无力化。0714地区走到后面会有队长搭乘中型魔导装甲出现，攻击力很高，用远程攻击狙击抬手时的重创点为好。

0720地区是休整区域，0722击倒队长后进入0723地区发生一段剧情。之后在0723地区要打倒搭乘中型魔导装甲的队长，好好利用集装箱隐蔽可以轻松将其干掉。而且0723地区地上有3个“皇国军人手帐”，3条路上各有1个，接受了S.O.任务的话，记得回收。0724地区会出现番外者**アッカド**，不要跟他交战，直接前往0725地区。接受了S.O.任务的话，先不要攻击番外者**アッカド**，等1分钟再说，他的攻击比较慢，还是很容易回避的。在这之后，番外者**アッカド**会慢慢从后方追击玩家。0725地区因为有人追赶，所以要尽快击倒敌人队长。0726地区消灭敌人后继续前进，到了0727地区，**ノ-マン**大尉会出现并逃跑到0726地区。回到0726地区击破中型魔导装甲后追赶敌人进入0728地区。击倒**ノ-マン**大尉得到解除キ-，回到0727地区后直接前往0729地区。

0729地区是回复魔法阵和存档点，之后进入0730地区后要求在3分钟内击倒敌人队长并乘列车离开。队长在下层最右边的尽头，而乘车处在左边尽头，如果接受了S.O.任务的话时间上有些赶，玩家自己拿捏吧。到了列车上之后有回复魔法阵和存档点，这里最好将阵容中加进一名远程角色。接着前进就会出现敌人，消灭后启动机关架桥来到另一架列车上，接下来再次出现一批敌人，必须全灭后才能离开列车，其中飞行魔导装甲用近距离攻击基本上打不到，要靠魔法和远程攻击来打。

下车后进入3348地区停车所，整备之后进入3348地区，直接击倒队长就能从投降的敌兵处获得钥匙打开车门。3349地区直接击杀队长就能获



得钥匙。3350地区会与巨大的蜘蛛型魔导装甲开战，注意它的跳跃攻击，不要离它太近。稍微打一会儿后它就会爬上大厦发射导弹，玩家这时要躲在车辆后面，引诱它的导弹击破车辆，然后再从右侧小门进入A13ビル（S.O.任务是1分钟无伤，只要回到一开始的转角处就能轻松达成）。在A13ビル エントランス处，一开始不能通向下一个地区，必须等蜘蛛魔导装甲发射一轮导弹，建议冲到最前面去一直回避，中弹的几率还小一点。一轮导弹过后可以进入1F休整一下，然后前往2F，会与雪之巨人战斗，当玩家靠近它时，它会先进行两次拍手攻击，然后大挥一掌，接着自己跌倒，跌倒的瞬间就会出现重创点。击倒它后，先从小巷道左侧中间的门进入A13ビル地下，可以找到“钢机生产线图表”，然后进入A13ビル地下仓库，要对付两头雪之巨人。这里的S.O.任务是击倒两头雪之巨人，将其中一头打成濒死再接受吧。战斗完毕之后拾取“钢机生产线图表”×2，然后回到2F，进入物资搬入路。物资搬入路的S.O.任务是回收地面的2个道具，第2个在能量壁前面的箱子里，不要放过。进入A13ビル エレベ-タホ-ル后会与巨狼型怪兽ベヒ-モス作战，因为场地狭小所以非常难缠，当它使出跳跃攻击后会出现重创点，注意瞄准。这里的S.O.任务有两个，第一个是击中两次重创点，完成后第二个是击倒ベヒ-モス，等它血不多时再接受吧。击倒它后，ピエット会出现发生战斗，他出场时是愤怒状态，速度和攻击力都非常高，如果不想跟他磨蹭，可以考虑



召唤军神秒杀掉。

在屋上进行整备，然后来到外阶段，ヴァジュラ会再次出现。推荐在楼梯上先用远程攻击消灭平台上的士兵，然后下到平台后，利用右侧的箱子挡住导弹乱射。利用回避靠近ヴァジュラ后立刻攻击就能抓住重创点，命中一次重创点后它会爬走，此时就可以前往3352地区了。在3352地区有魔法回复阵，所以与敌人队长战斗时可以多用魔法。接受了第一个S.O.任务的话，记得要打破炸弹来给敌人造成伤害，消灭敌人后再接下第二个S.O.任务，在车辆里就能找到两个道具。3360地区是整备区域，之后进入3361地区就是正式对ヴァジュラ的BOSS战了。BOSS一开始会使用导弹乱射和突进，其中突进的威力非常大，要避免站在它正面。当它发射导弹时，在它的身后是死角，可以安全攻击。当它使用跳跃攻击、突进开始的瞬间或爬上墙壁充电时，就会出现一次重创点（墙壁上只能用远程攻击抓到）。命中一次重创点后就可以连续输出几次，绝对不要放过。充电之后在发射导弹的同时还会发射电磁地带，正下方就不再是死角，虽然导弹打不到但有可能被电磁地带打中，注意回避。将BOSS的血扣完后，再命中一次一击必杀点就能将其消灭。

下击倒BOSS，但是NPC们总喜欢上去送死。因此最好是将BOSS血量打到濒死时再接下任务，可以获得饰品“冰神の腕轮”。



剧情

苍龙的女王安德莉亚遭到了暗杀，而矛头竟然直指0组，这就是皇国对他们发起攻击的理由。0组甚至开始怀疑自己成了朱雀高层的弃卒。被苍龙国的星姬追上后，0组努力说服了星姬，取得了一时之间的信任。但是众人仍然没有脱离皇国的领土，而且仍旧无法于朱雀取得联系。在极端焦躁的情况下，玛奇那终于爆发出了对0组的不满，指责是0组害死了自己的哥哥，气氛变得十分尴尬……

自由行动

自由行动时间为8小时，外出会消耗掉6小时，因此这里跟同伴们对话消耗掉就好。到了早上能够行动后，小屋存档点旁边有“アンシャンの辉石”，草丛中有“ギザ-ルの野菜”。接下来前往大地图东北方向的ユンハラ地方，与飞空艇接触，就能进入第五章。注意ユンハラ地方徒步行走会受到伤害，不要逗留太久。



剧情

苍龙之贡戈尔迪亚临时政府一口咬定女王是被朱雀候补生所暗杀的，并与米利特斯皇国结成了联盟。皇国以保护的名义将苍龙的水晶也掌握到了手中。现在两国正要对朱雀之鲁布卢姆发起侵略。八席议会面对这一事态，最终通过了使用禁断的“秘匿大军神”的决议。回到魔导院的0组即将投入下一次任务，而玛奇那此时却不知所踪。

自由行动事件

发生地点	消耗时间	内容	获得道具	备注
旧ロリカ同盟领 废屋	2小时	与凯特发生剧情	メガポーション	—
旧ロリカ同盟领 废屋	2小时	与迪悠丝（デュース）发生剧情	ハイポーション	—
旧ロリカ同盟领 废屋	2小时	与库茵发生剧情	ハイポーション	—
旧ロリカ同盟领 废屋	2小时	与辛珂发生剧情	エーテルターボ	—

Mission

休战下の作战

选择方式	二周目“帝都脱出作战”开始时，选择“町外れに向かう”
作战等级	38
任务说明	0组接到了前往涅谢尔山（ネシエル山）的命令。作战内容是以救助被怪兽袭击的皇国士兵为名目，对皇国领内进行调查。0组要编成6人小队，前往天气恶劣的雪山。
特殊报酬	武装第六研究所中“防御魔法の真髓”解放、金の砂时计
S评价报酬	银の砂时计／バレットガード改／タリスマン

移动路线 ネシエル山 山道【1】→ネシエル山 山道【2】→ネシエル山 山道【3】→（ネシエル山 洞窟【1】→ネシエル山 洞窟【2】→ネシエル山 山腹【1】→ネシエル山 洞窟【4】→）/（ネシエル山 山道【4】→ネシエル山 山道【5】→）皇国军通信施设

攻略要点 本任务在出击前只派出一个角色，并且关闭乱入，理由后述。山道【1】没有敌人，进入山道【2】后全灭敌人前进（记得完成S.O.任务，可以获得“ラストエリクサ-”）。山道【3】会出现岔路，走洞窟路线可以得到切断防御+45%的饰品，走山道路线可以得到凯特的强力武器“ル-ントリガ-”。

洞窟路线：洞窟【1】无视敌人进入洞窟【2】，这里有个S.O.任务要求1分钟内吸取一个トンベリ的梵托玛，达成后就能获得饰品“ハイア-マ-”。山腹【1】全灭敌人，进入洞窟【4】，无视敌人进入皇国军通信施设。

山道路线：从山道【3】进入山道【4】，无视敌人进入山道【5】。这里会出现大量的ボム，S.O.任务要求独自一人在3分钟内击倒敌人，不能让同伴击倒，因此一开始就不要带同伴出战。完成该任务就能得到“ル-ントリガ-”。之后进入皇国军通信施设。

皇国军通信施设要与BOSS战斗，是大家已经非常熟悉的雪之巨人ゴウリキ。但是它的防御力极高，只有抓重创点才能给予其有效伤害。这里有个S.O.任务是在己方NPC不牺牲的情况

第五章 第一次朱迪卡会战

（第一次ジュデッカ会战）

自由行动

自由行动时间一共有60小时，在军令部可以看到有关军令部长和暮雨教官的剧情。已经失去战斗能力的暮雨教官也被派遣上战场。

委托任务

地点	人物	报酬	委托内容
军令部第二作战课	朱雀将校	エクスポーション×5	打倒ユハンラ地区的6个ボム
魔法局	アリシア	ジュエルリング×12	用冷气魔法“ブリザドBOM”击倒敌人30次
魔法局	魔法局局员	クリスタルのかけら	支付“シアンファントマ”×7
武装第六研究所	ギルド职员	天雷の腕轮	支付“炎のかけら”×7
サロン	院生局局员	ラストエリクサー×3	获得2000SPP
クリスタリウム	ナギ	バレットシールド	支付“サボテンダーの花”。“サボテンダー”（仙人掌怪）有时会出现在陆行鸟牧场，当它离去时会落下“サボテンダーの花”
喷水广场	エンラ	ゴールドバングル	蕾姆专门任务。在实战演习“候补生を援护せよ”中让蕾姆获得最好的成绩
正面ゲート	兵站局局员	ミスリスの小手	支付“フェニックスの尾”×1

自由行动事件				
发生地点	消耗时间	内容	获得道具	备注
里庭	2小时	与辛珂对话	メガポーション	—
军令部第二作战课	2小时	与院生局局长发生剧情	エリクサー	操纵角色为玛奇那
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“战斗基础中级”	经验值+40000	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“魔法基础中级”	全魔力+1	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“基础体力心得初级一”	HP+50	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“基础魔力心得初级一”	MP+10	—
リフレッシュルーム	2小时	与12组的莫古力对话	ハイポーション	—
リフレッシュルーム	2小时	与カルラ发生剧情	ハイポーション	カルラ连锁任务
リフレッシュルーム	2小时	与エンラ对话	エーテル	—
サロン	2小时	与迪悠丝对话	メガポーション	—
クリスタリウム	2小时	与クオン发生剧情	エーテル	第三章与他持续对话后才出现
飞空艇发着所	2小时	与リィド对话	エーテル	—
飞空艇发着所	2小时	与リョウ对话	エリクサー	—
テラス	2小时	与从卒对话	メガポーション	剩余时间3日以内，追加影像

到了作战当日后，进入0组教室与暮雨教官对话后，前往正门（正面ゲート）进入大地图，向东南方向过桥，进入艾波（エイボン）地方后任务正式开始。



Mission エイボン夺回作战

作战等级	23
任务说明	大规模区域压制战。朱雀军计划在结成同盟的苍龙与皇国合流前，击破艾波（エイボン）地方的皇国军，巩固苍龙侧的边境。但是，在皇国边境也布下兵力把守的朱雀军非常缺少预备战力，因此军令部下令0组也要参战。
特殊报酬	魔法“ブリザドSHG”解放
S评价报酬	伊号・战斗装备/クリスタルボール

攻略要点 本次任务最好选择远程攻击角色或是擅长雷魔法的角色。胜利条件是压制艾波（エイボン），失败条件为朱雀军本阵被压制。首先按照顺序压制敌人的第一和第二阵地，注意攻击敌人的时候一定要从背后攻击。压制第二阵地后要立刻赶回朱雀军本阵，敌军会向本阵发起攻击，要求坚守1分30秒，完成后就能获得本阵的指挥权了。之后让本阵的雷部队向第三阵地进攻，来克制敌人的魔导装甲部队，玩家自己前去多古亚（ドグア）方向。靠近多古亚（ドグア）时敌军会出现飞行魔导装甲攻击第二阵地，追上去对其造成一定伤害后，飞行魔导装甲会转而攻击第一阵地，再次追上去对其造成一定伤害后，飞行魔导装甲会转而攻击本阵，最后一次追上去对其造成一定伤害后，飞行魔导装甲会撤退，同时玩家获得第一、第二阵地的指挥权。现在指挥本阵和第一阵地的炎部队攻击第三阵地，成功压制后再指挥本阵和第一、第二阵地的炎部队攻击多古亚（ドグア），玩家自身也随后突入多古亚（ドグア）。

在多古亚城镇（ドグアの町）中，先直奔中央广场，在3分钟内击倒フェイス大佐的飞行魔导装甲，它在飞行中会有重创点出现，命中后就会坠落，此时就尽情输出吧。击退飞行魔导装甲后会出现紧急任务，在开始地点旁边的里通り区域会出现アルニム中佐，注意他是一直处于愤怒状态，攻击力极高。将其击倒就能获得多古亚（ドグア）的指挥权。

接下来派遣多古亚（ドグア）和第二阵地的炎部队前往艾波（エイボン），第一阵地和本阵的炎部队经由第四阵地前往艾波（エイボン），而玩家本身也朝第四阵地出发。顺路压制第四、第五阵地后，靠近艾波（エイボン），飞行魔导装甲会再次出现，对其造成一定伤害后它会退回艾波（エイボン）城镇中。等待解除能量壁后就可以突入艾波（エイボン）了。进入艾波（エイボン）后先打倒飞行魔导装甲然后一路前进，到最深处击倒BOSS。

自由行动 自由行动时间为60小时。前往多古亚（ドグア）可以接到要求打倒苍龙兵的委托，但现在的等级完全不够，还是等二周目以后吧。与石碑附近坐着画画的朱雀民对话，回答“六角形だよ”“10mぐらい？”“灰色の石だよ！”就能获得“カンナの辉石”。回到魔导院发生剧情，朱雀军准备展开总决战了。而玛奇那暂时会不在队伍中。下一战的推荐等级为LV29，如果主力角色等级不在LV25以上将会很难打，该练级的还是练练吧。

委托任务			
地点	人物	报酬	委托内容
トグア	イッセイ	エクスポーション×5	击倒苍龙兵。地点在インスマ海岸，推荐等级51
军令部第二作战课	朱雀军将校	エリクサー×10	击倒エイボン地方的ストライカー×2
クリスタリウム	9组候补生	守りの指轮	带回メロエ地方森林的3名俘虏。必须接受实战演习“候补生を援护せよ”
魔法局	魔法局局员	クリスタルのかけら	支付“セピアファントマ”×10
武装第六研究所	武装研究ギルド长	ゴールドバングル	支付“魔兽の肉”×2。地点在ベスネル钟乳洞，推荐等级55
サロン	院生局局员	フェニックスの尾×5	获得2000SPP
喷水广场	トキト	幸运のお守り	支付“ダイヤの原石”。地点在ベスネル钟乳洞，推荐等级55
正面ゲート	兵站局局员	プラチナの小手	支付“メガポーション”×3
テラス	クラサメ	ショックシールド	让其他玩家乱入5次（剩余时间1日12小时以内）

自由行动事件				
发生地点	消耗时间	内容	获得道具	备注
墓地	2小时	发生剧情	フェニックスの尾	—
クリスタリウム	2小时	与ヒイラギ对话	エーテル	—
军令部第二作战课	2小时	与2组莫古力对话	ハイポーション	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“炎属性魔法学初级二”	炎魔力+1	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“冷气属性魔法学初级二”	冷气魔力+1	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“雷属性魔法学初级二”	雷魔力+1	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“防御魔法学中级一”	防御魔力+2	—
リフレッシュルーム	2小时	与从卒对话	エクスポーション	追加影像
サロン	2小时	与カルラ对话	借出10000G	カルラ连锁任务
喷水广场	2小时	与朱雀兵对话	エーテル	—
喷水广场	2小时	与ヤノ对话	ハイポーション	—
飞空艇发着所	2小时	与从卒对话	メガポーション	追加影像
飞空艇发着所	2小时	与ムツキ对话	ハイポーション	—
飞空艇发着所	2小时	与リョウ对话	エリクサー	上一段自由时间中没有与他对话，切还未完成实战演习“国境への进击”时出现
正面ゲート	2小时	与セツナ发生剧情	エクスポーション	—
テラス	2小时	与クラサメ发生剧情	エクスポーション	剩余时间2日12小时以内

到了作战当日后，前往飞空艇发着所与中央的朱雀武官对话，首先选出参加“ビッグブリッジ突入作战”（推荐等级LV32）的3名成员，他们将不会参加“ジュデッカ会战”的任务。当完成任务后，会再选出5人去增援“ビッグブリッジ突入作战”，因此人选方面也不用太过操心。“ジュデッカ会战”任务中飞龙系敌人比较多，尽可能多带远程攻击角色。

Mission ジュデッカ会战

作战等级	29
任务说明	朱雀让候补生组成飞空艇部队，作为机动部队迎击来袭的苍龙。预测与苍龙的飞龙部队进入战斗的位置在朱迪卡海峡（ジュデッカ海峡）的上空。0组要选出10名成员参战。
特殊报酬	魔法“ファイアMIS”解放（军神巴哈姆特将BOSS击倒的情况）or武器商店加入“月の腕轮（炎・冷气・雷防御20%，发火・冻结・感电防御效果）”贩卖（直接击倒的情况）
S评价报酬	续・冷气魔法上级续・防御魔法上级

移动路线 飞空艇・甲板→不时着地点→冰の道【1】→冰の道【2】→冰の道【3】→冰の道【4】→朱雀军 临时指令部→ユウグモへの道【1】→ユウグモへの道【2】→大冰原→ユウグモ 坠落现场→ユウグモ 舰内→朱雀军 防卫地点【中央】→朱雀军 防卫地点【西】→朱雀军 防卫地点【东】→朱雀军 防卫地点【南】→ユウグモ 舰内→大冰原→青龙飞空艇 接岸地点→青龙飞空艇 第一层→青龙飞空艇 第二层→青龙飞空艇 第三层→青龙飞空艇 最下层→朱雀军 临时指令部→崩れる云→脱出艇停泊所→暗黑の冰原

攻略要点 首先在甲板上使用速射炮射击接近的龙，然后会在甲板上与飞龙战斗。将其击破后再次使用速射炮射击接近的龙。剧情发生后使用速射炮射击五星龙，注意回避飞过来的魔法弹，造成一定伤害后发生剧情，因为苍龙的攻击飞空艇坠毁在冰冻的云层上，在不时着地点回复一下，捡起地上的铭牌就可以进入冰の道了。

冰の道【1】~【3】都是直线前进，注意优先消灭怪兽，它们的威胁比苍龙兵大。ショウキ的一击必杀点在它挥爪攻击后，苍龙兵的一击必杀点为跳跃攻击前后时间。在冰の道【4】会遇到ミカヅチ，等级为LV34，

没有正面交战的信心最好直接无视逃掉。来到朱雀军临时司令部击倒一头飞龙，之后有铭牌回收，继续前进还有存档点和回复魔法阵。接下来到了**ユウグモへの道**，击破2头精英怪兽后来到大冰原，与**レギザン**战斗。它的侧面也有攻击判定，最好是绕到背面，等它甩尾之后打重创点。如果接受了回收残骸的S.O.任务，会有15秒的无敌时间，能够稍微轻松一点点，即使完不成任务，也可以用连续回避逃掉惩罚。

之后进入**ユウグモ**坠落现场，可以休整一下，回收铭牌。进入**ユウグモ**舰内后在1分钟内消灭敌人回收铭牌就能完成S.O.任务。接着进入朱雀军防卫地点，要分别前往中央、东、南、西四处，救助正被飞龙骑士攻击的候补生们。对飞龙头上的骑士造成一定伤害后飞龙就会飞向其他区域，然后要在1分钟内全灭敌人前往下一个区域。从存活的候补生那里能够得到道具。4个区域的救助都完成后回到大冰原，就要与刚才的飞龙骑士战斗了。千万不要站在飞龙骑士的正面，当它进行俯冲时会出现重创点，命中等它落下来以后就切换目标攻击骑士。这里有个S.O.任务是不杀死飞龙只杀死骑士，完成后能得到“死神の大镰”，不要放过。

在青龙飞空艇接岸地点可以整备一下，剧情后落入第一层，现在开始面对的青龙人对来自远距离的攻击有很高的回避能力，攻击它的时候要稍微靠近一些。被击倒一定要赶快起身，不然青龙人会用出即死攻击。第一层在道路右侧地上回收“龙の骨”可以完成S.O.任务。第二层回收地上的“苍龙风の兜”可以完成S.O.任务。第三层同样在岔路上回收“苍龙风の铠”。最深部消灭所有的敌人，来到朱雀军临时司令部就会发生剧情，星姬化身为神龙出击了。

整备之后进入下一个场景会遭到五星龙的攻击，无视就好，跟着NPC来到**崩れる**云。这里的S.O任务是1分钟内不要击倒敌人，在转角处接到任务后先站一分钟吧，可以解放冷气魔法“**ブリザド**MIS2”。来到脱出艇停泊所，先要击倒3头飞龙，然后里面会出现大量青龙人。S.O.任务要求击倒5个青龙人，报酬是“真・魔装铳”，绝对不要错过。全灭敌人后会出现存档点和回复魔法阵，整备之后就要在暗黑の冰原面对BOSS神龙。神龙（LV50）会在天上吐出炎弹和雷弹，只要被命中就是即死，回避几次之后当神龙靠近地面压杀时会出现重创点，命中后可以输出一阵。重复多次后就能击倒它，但是对于一周目的等级来说几乎是不可能完成的任务。不过即使被全灭也能剧情召唤军神巴哈姆特零式（**バハムート**零式），之后先用○键蓄力磨血，当BOSS体力归0时，用△键攻击重创点，成功后会把神龙挑翻在地上，然后蓄力到最大变为**テラフレア**发射就能赢了。如果要手动击败它，记得接下S.O.任务。



（S.O.任务要求一击对其造成3500以上的伤害，完成后可以解放军神“**バルベリド**”。推荐用蕾姆带饰品将魔力强化到极限，然后用3段蓄力的BOM系魔法攻击。如果现在无法完成也无妨，可以等到等级超过LV60后，用杰克砍背也能轻松达成），重创点在它放射出冷冻射线之后。击倒它直接进入3F外壁通路【西】。这里有个回复魔法阵。

接下来进入4F内部通路【西】，先接下S.O.任务再击倒飞龙，可以获得赛文的武器“**フレイムビュート**”。来到3F内部通路，再次击倒两只飞龙，解除能量壁后打倒几个苍龙兵，可以进入4F内部通路【东】。这里的飞龙可以无视，击倒几个苍龙兵后进入5F外壁通路。全灭敌人后进入6F内部通路【西】，用远程角色击倒能量壁后面的敌人，然后打倒高台上的敌人才能开门。由于桥中央断掉了，因此必须迂回一下，先前往6F内部通路【东】，全灭敌人后从另一边返回6F内部通路【西】，进入7F外壁通路【西】。这里有两头雪之巨人，还是老打法，等待大挥掌后的重创点。消灭两头后，无视增援的敌人直接进入7F外壁通路【东】，接下来会依次出现两头**レキザン**，同样是抓侧面打。消灭它们之后进入8F内部通路，这里有个回复魔法阵。之后穿过国境の桥就要在朱苍回廊最上阶展开BOSS战。BOSS是一条飞龙，攻击力不是很高，而且在天上飞一阵子后就会落地，攻击非常也容易回避。惟一的难点就是血多皮厚而已。重创点在空中撞击前后出现，用远程攻击比较好抓。只要耐心一点打，就没有什么难度了。



Mission

东の风

选择方式	二周目“ジュデッカ会战”开始时，选择“コンコルディア国境へ向かう”
作战等级	42
任务说明	面对在朱迪卡会战中战败的苍龙军，朱雀军发动了突破苍龙国境的“东之风”作战：以特殊部队攻击苍龙军司令部，在这期间主力部队突破国境。0组便是负责在“朱苍回廊”袭击苍龙军司令部。
特殊报酬	军神“バハムート”解放、金の砂时计
S评价报酬	冷气魔法の真髓/雷魔法の真髓

移动路线　国境の山道【1】→国境の山道【2】→国境の山道【3】→国境の山道【4】→国境の山道【5】→国境の山道【6】→朱苍回廊 1F 外壁通路→朱苍回廊 2F 内部通路【东】→朱苍回廊 2F 内部通路【西】→朱苍回廊 3F 外壁通路【东】→朱苍回廊 3F 外壁通路→朱苍回廊 3F 外壁通路【西】→朱苍回廊 4F 内部通路【西】→朱苍回廊 3F 内部通路→朱苍回廊 4F 内部通路【东】→朱苍回廊 5F 外壁通路→朱苍回廊 6F 内部通路【西】→朱苍回廊 6F 内部通路【东】→朱苍回廊 7F 外壁通路【西】→朱苍回廊 7F 外壁通路【东】→朱苍回廊 8F 内部通路→朱苍回廊 国境の桥→朱苍回廊 最上阶

攻略要点　与“ジュデッカ会战”任务一样，一开始要选择3名不参加的角色。这一战需要远程攻击角色，尽量将远程主力集中在这边。首先在山道【1】清理几个杂兵，然后一路前进到山道【3】，这里有个不使用魔法的S.O.任务，完成可以获得饰品“极光の腕轮”，清理完敌人记得稍微停留一下。到了山道【6】有个回复魔法阵休整一下。

进入1F外壁通路，全灭敌人后会打开通向2F内部通路【东】的道路。在这里击破桥后面的路障，然后全灭敌人就能进入2F内部通路【西】。接下来同样全灭敌人后进入3F外壁通路【东】，再进入3F外壁通路。这里有一个强力的敌人**バクライリュウ**

第六章 死之大地，卡利亚的决断

（死の大地、カリヤの决断）

剧情

与苍龙的战斗因为候补生的活跃，朱雀军开始逐渐占据优势。但是在与皇国的战斗中，面对数倍于朱雀的兵力，朱雀军节节后撤。而此刻白虎阵营中又出现了一名新的“露希”，而他的声音与失踪的玛奇那非常相似……

自由行动　一开始操纵之前选出的3名成员出现在朱雀军出击据点。任务的作战推荐等级为32，感觉等级不够的话，与莫古力对话可以进行模拟战训练。周围也有药品和武器商店。与暮雨教官对话后开始任务，可以选择之前出击10名成员的其中5名作为替补。注意本战会有皇国妨碍水晶的特殊装置，当装置运作的时候，蕾姆无法使用。

Mission

ビッグブリッジ突入作战

作战等级	32
任务说明	遭受皇国军猛攻的朱雀军使出一个策略。将候补生部队送往皇国军后方进行强袭，让皇国军的行动变缓慢，以争取召唤秘匿大军神的时间。0组要在ビッグブリッジ附近游击，排除周围的皇国军。
特殊报酬	军神“奥丁”（オーディン）解放
S评价报酬	雷魔法の真髓/魔导シールド

移动路线　朱雀军 最终防卫线→朱雀军 第二防卫ライン→朱雀军 第一防卫ライン→国境平原→朱雀军 阵地迹→ビッグブリッジ 东岸→ビッグブリッジ→ビッグブリッジ 东岸→ビッグブリッジ 西岸→皇国军 要塞地带【1】→皇国军 要塞地带【2】→皇国军 第六八〇航空基地【1】→皇国军 野战重炮阵地→皇国军 炮兵队机关区→皇国军 野战重炮阵地→皇国军 第六八〇航空基地【1】→皇国军 要塞地带【2】→皇国军 要塞地带【1】→ビッグブリッジ 西岸→ビッグブリッジ

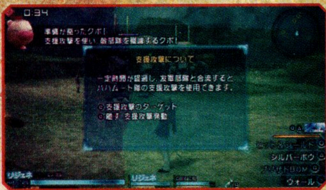
攻略要点　朱雀军最终防卫线的S.O.任务是不被炮击打到，接到任务后只要不下阶梯就能轻松完成。在第二防卫**ライン**要打一个飞行魔导装甲，第一防卫**ライン**与中型魔导装甲**コロッサス**坚持1分钟后可以使用巴哈姆特的支援攻击，在安全地带按○键蓄力完毕后放开，两下就能杀死一个敌人。S.O.任务是不死一个人，完成后解放炎属性魔法“**ファイア**MIS2”。国境平原有回复魔法阵与存档点，可以整备一下，不要漏掉地上的两个铭牌。

朱雀军阵地迹与敌人有一场战斗，队长机偶尔会因为过热而瘫痪一下子。接下来进入**ビッグブリッジ**东岸，消灭第一波敌人后，两台魔导装甲登场，集中击破队长，可以从另一台投降的敌人身上获得钥匙，打开仓库回收一个回复道具。**ビッグブリッジ**的桥板会有部分升起来，可以用来

挡住敌人的攻击。建议先用远程角色解决掉高处的火箭兵。解决两波敌人后队长会带着两个魔导装甲出现，集中解决队长比较有效率，他的重创点在他接近攻击的瞬间，打过斗技场的强化兵的玩家都比较清楚。这里有个回复魔法阵，危险了就赶紧去回复，不要浪费掉。战斗完毕后会出现回复魔法阵和存档点，之后前进少许就会有剧情，要选出一名角色回到东岸对付敌人的追兵。这里最好选择强力的远程角色，因为必须一个人面对3波敌人，此时最好将乱入选项设置为接受魔导院的支援。第一波敌人是3台魔导装甲，第二波敌人是狗与士兵，最后会出现飞行魔导装甲1台。回复魔法阵有3个，危机的时候不要迷茫，赶紧去补给。剩余的成员继续前往西岸，打倒巨大魔导装甲，注意不要贪刀，在近身边打边逃。解决掉它之后皇国的特殊装置被破坏，蕾姆可以出击，之前截断追兵的成员也与同伴会合。

在西岸整备后来到皇国军要塞地带，消灭敌人后进入航空基地【1】。这里消灭4台飞行魔导装甲就能结束战斗，而皇国兵则会无限出现，因此无视为好。飞行魔导装甲在机枪扫射后会出现重创点。坚持一分半后能够再次使用巴哈姆特的支援攻击。推荐用远程角色一直在高地作战，障碍物能够有效阻挡敌人的炮火。航空基地【2】有几台飞行魔导装甲，其余什么都没有，不去也可以。野战重炮阵地有回复魔法阵和存档点，进入炮兵队机关区要先打倒4台コロッサス，然后敌人队长会登场，在他旁边回避掉子弹后会出现重创点，注意他自己进入愤怒状态时子弹数会从平时的1～2发增加到6～7发。将其打倒后任务开始出现7分30秒的倒计时。

首先来到野战重炮阵地到航空基地【1】的入口处拾取地上的カードキー。接着在航空基地【1】铁塔下和通往要塞地带【2】的入口处各能捡到1个カードキー。要塞地带【2】接下S.O.任务，能捡到两个カードキー，在仓库使用カードキー能获得回复道具。要塞地带【1】同样先接下S.O.任务，在倒下的士兵处能获得铭牌就能完成。地上能捡到カードキー，在仓库使用カードキー同样能获得回复道具。这段期间所有的敌人都可以无视掉。进入西岸后有回复魔法阵和存档点，倒计时也会停止。进入ビッグブリッジ后会展开BOSS战，对手是玄武的露希基加美什（ギルガメッシュ）。我方通常情况下完全无法对其造成伤害，当他攻击一轮完毕后会出现重创点，命中后可以对他连续输出，打掉约一管体力槽。推荐艾特上场，用他的回避技能"梦幻斗舞"能够轻松胜利。但实际上本战就算全灭也不会有什么影响。



Mission

最终防卫线

选择方式	二周目"ビッグブリッジ突入作战"开始时，选择"アレシアに連絡を取る"
作战等级	43
任务说明	与ビッグブリッジ突入作战几乎同时刻开始。面对皇国军的战线突破，召唤秘匿大军神的地点也陷入危险之中。为了阻止皇国军前进，朱雀军在最终防卫线投入了预备战力。0组将要在最终防卫线出战，击破企图突破的皇国军。
特殊报酬	魔法"ブリザドBOM2"解放、金の砂时计
S评价报酬	セーフティビット／烈火の腕轮／极光の腕轮／天雷の腕轮

移动路线 国境平原→深渊に至る暗

攻略要点 本战蕾姆会因为皇国妨碍水晶力量的原因而无法上场。这是一场防御战，限时20分钟。莫古力会不断给出指示，玩家要第一时间赶到指示地点将敌人全灭。以下是每个地点出现敌人的情况：

第二防卫ライン【北】：与火箭炮兵进行战斗。没有地形障碍，可以轻松击倒。增援一共4波。完成守护己方NPC的S.O.任务获得饰品"金のアンクレット"。

第二防卫ライン【南】：与空中机动兵战斗。将其击倒后增援也会持续出现一阵子。完成守护己方NPC的S.O.任务则会得到饰品"流水の指轮"。

朱雀军 驻屯地迹【北端】：与飞行魔导装甲战斗。直接击倒敌队长机就能结束战斗。

朱雀军 驻屯地迹【南端】：与飞行魔导装甲战斗。直接击倒敌队长机就能结束战斗。

第二防卫ライン【北端】：与远处的远程攻击魔导装甲战斗。敌人在攻击前的一瞬会出现一击必杀点，有远程角色可以轻易将其击倒完成S.O.任务。达成后获得饰品"大地の腕轮"。

第二防卫ライン【南端】：一个枪兵队长带着一堆魔导装甲。直接消灭队长就解决问题。完成守护己方NPC的S.O.任务获得饰品"大风の腕轮"。

第二防卫ライン【中央】：与火前炮兵以及中型魔导装甲战斗。抓魔导装甲攻击后的重创点是关键。完成守护己方NPC的S.O.任务获得武器"鬼切"。



20分钟后，玩家会被强制转移到深渊に至る暗。现在的目的是在这个小空间内坚持3分钟，敌人会源源不绝出现，被任何攻击碰到就是秒杀。剩下1分钟时会出现长得像巴哈姆特的怪物进行攻击。老老实实回避3分钟吧。

剧情

以裴千候补生以及暮雨教官的生命为代价，朱雀史上最强的召唤士露希·刹那成功召唤出了秘匿大军神"亚历山大"（アレキサンダ-），其圣光攻击几乎将皇国军全灭，皇国军的残党不得不退回国境线，而苍龙的部队也同时撤退。战争以朱雀军的胜利而告终，露希·刹那最后也升华为水晶，消失在世上。



0组的成员平安回到了魔导院，但在水晶意志的影响下，他们已经想不起包括暮雨教官在内，所有死去同胞的记忆了。

第七章（クリスタルの兴亡～终わりなき战い）
水晶的兴亡～无止境的争斗

剧情

秘匿大军神亚历山大不仅在物理层面造成伤害，同时也对皇国与苍龙的士兵植下了对召唤兽的恐惧感。以此为契机，原本处于绝对劣势的朱雀军打败两国的军队，终于打到了两国的首都前。现在八席议会下达了攻占两国首都的指令。

自由行动 自由行动时间为96小时，除了补充必要的药品外，其余的钱就不要乱用了，之后要购买强力装备。下一场战斗的推荐等级为LV34，玩家可以看情况自行提升。

委托任务

地点	人物	报酬	委托内容
0组教室	トンベリ	ショックアーマー	让其他玩家乱入7次
正面ゲート	兵站局局员	エクスポーション×10	支付"メガ万能药"×3
魔法局	魔法局局员	魔法"サンダ–MIS"解放	支付"モーブファントマ"×15
魔法局	クオン	朱雀军帽	获得"ジュエルリング"。第五章自由时间与他对话后出现
军令部第二作战课	朱雀将校	ラストエリクサー×3	击倒"アンクヘッグ"×10。地点在旧ロリカ地域
武装第六研究所	ギルド职员	ダイヤの小手	获得"亀の甲罗"×10。地点在インスマ海岸，推荐等级51
武装第六研究所	リィド	クリスタルの小手	获得"玄武兵の手记"。地点在マルテマ弹投下地（玄武大坑），推荐等级72。第三章自由时间与辛珂对话后出现
武装第六研究所	ムツキ	ダイヤの指轮	获得"ダークマター"×1。ローシャナ州出现的モルボル掉落，必须接受实战演习"ローシャナ撤退战"，推荐等级50。第三章自由时间与辛珂对话后出现
サロン	院生局局长	フェニックスの羽×5	获得3000SPP
クリスタリウム	ナギ	エクスポーション	获得暮雨教官的铭牌。位置参见攻略"セツナの辉石"所在位置。进展カズサ连锁任务时出现
シゲト	メロエ	炎魔王の王道	击倒"ベヒーモス"×1。地点在ベスネル钟乳洞，推荐等级55
ローシャナ	スバル	金のアンクレット	击倒"マンドラゴラ"×15。地点在ローシャナ州
ラーマ	ユキサト	クリスタルのかけら	击倒"マルドゥーク"×2.地点在ローシャナ州
アズール	オキタ	ゴールドバングル	击倒"フロートアイ"×8，地点在アズール地区

自由行动事件				
发生地点	消耗时间	内容	获得道具	备注
廊下	2小时	与ナギ发生剧情	+10AP	第五章完成寻找仙人掌痕迹任务后出现
里庭	2小时	与玛奇那对话	メガポーション	—
墓地	2小时	发生剧情	フェニックスの羽	—
0组教室	2小时	与蕾姆发生剧情	フェニックスの羽	操纵蕾姆时与托雷对话
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“战斗基础上级”	经验值+100000	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“魔法基础上级”	全魔力+1	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“基础体力心得初级二”	HP+50	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“基础魔力心得初级二”	MP+20	—
テラス	2小时	与トキト对话	エクスポーション	—
军令部第二作战课	2小时	与シジマ对话	エリクサー	—
军令部第二作战课	2小时	与赛文发生剧情	“BOM”与“BOM2”魔法威力等级上升10	完成本节自由时间中ムツキ的委托后出现。操纵赛文时与辛珂对话
武装第六研究所	2小时	与リィド发生剧情	攻击力+3	完成本节自由时间中リィド的委托后出现
クリスタリウム	2小时	与9组莫古力对话	エクスポーション	—
サロン	2小时	与カルラ对话	借出100000G	カルラ连锁任务
アルトクリスタリウム	2小时	与库菌对话	メガポーション	—
飞空艇发着所	2小时	与イズモ对话	エリクサー	—
正面ゲート	2小时	与ヤマト对话	エリクサー	—

到了作战当日后，前往0组教室与莫古力对话，然后从正门进入大地图，按照エイボン地方→ロ-シャナ州→ライロ-キ州的路线前进。进入ライロ-キ州后作战就会开始。当然也可以利用飞空艇直接前往ロ-シャナ州。记得顺路去一下ロ-シャナ州的罗夏那城镇（ロ-シャナ），里面商店可以买到高级武器，每件售价2400，还有提升MP50%的饰品，售价5000，自己把握资金吧。

Mission 王国最后の日

作战等级	34
任务说明	大规模区域压制战。对贡戈尔迪亚王国的攻略作战名为“终结之战”。这是突入莱洛奇州（ライロ-キ州），击破残存的苍龙军，然后直指王都马哈马尤利（マハマユリ）的作战。0组将让这个作战成功，攻陷贡戈尔迪亚王国。
特殊报酬	商店追加“ハイポーション”出售
S评价报酬	フェニックスの羽/烈火の腕轮/天雷の腕轮

攻略要点 胜利条件是压制莱洛奇（ライロ-キ），失败条件为朱雀军本阵被压制。首先向第二阵地进攻，中途会有飞龙ダイクウリュウ来攻击，不过打一会儿就会飞走，不用理会它。压制第二阵地后，转向夏卡拉（シャカラ）攻击，等待能量护罩被击破后突入，立刻会发生战斗，敌人是オオヅノカブト与アカショウキ，重创点是在它们进行冲刺攻击之后，大家应该都比较熟悉了。将它们击倒后会出现苍龙兵队长トノギリ，普通攻击对她几乎没有什么伤害，只能抓她跳跃时露出的重创点来打。击倒后吸取他的梵托玛，就能完成特殊任务，获得夏卡拉（シャカラ）的指挥权。

剧情之后，让夏卡拉（シャカラ）的冷气部队攻打第三阵地。此时第二阵地会遭到攻击，玩家前去增援，选个攻击力高的角色站在飞龙旁边，等它被我方炎部队攻击一次去补刀，就能一直无伤击退援军。等一会儿第三阵地就会被攻略，然后所有兵力都会开始攻击第四阵地，此时飞龙ダイクウリュウ会出现在第四阵地上空徘徊，玩家去引住它，然后等阵地被攻陷就行了。全部阵地攻陷后，等待莱洛奇（ライロ-キ）的能量护罩解除后突入。收拾入口的杂兵后进入中央通り，与雪之巨人交战，之后前往中央广场，会展开BOSS战，对手是麒麟型的怪物バクライリュウ。它平时会召唤闪电、冷气或炎属性攻击来对我方造成异常状态，只有在物理攻击瞬间抬起前脚的时候才会露出重创点，踏击的攻击力非常高，一定要注意回避。BOSS战后还有飞龙出没，不要大意。全灭敌人之后发生剧情，直接出现在王都马哈马尤利（マハマユリ），然后无视路上的飞龙一直冲到门口就完成任务了。



剧情

苍龙军的笼城战术被完全击破，朱雀军宣布了对贡戈尔迪亚王国战争的胜利。现在阻碍朱雀统一欧利思斯的，就只有退守到首都的米利特斯皇国了。

自由行动 自由行动时间为72小时。下一场战斗的推荐等级为LV36，不过由于只有一场BOSS战，所以玩家可以看情况自行提升。

委托任务			
地点	人物	报酬	委托内容
武装第六研究所	武装研究ギルド长	ソウルオブサマサ	获得“ダークソウル”×1。地点在アギトの塔，推荐等级超过99
魔法局	魔法局局员	クリスタルのかけら	支付“ハクジファントマ”×1
クリスタリウム	9组候补生	バレットシールド	抓回10名俘虏
クリスタリウム	学术局局长	金のアンクレット	获得鸥历以前的情报
クリスタリウム	ナギ	エクスポーション	获得暮雨教官的铭牌。位置参见攻略“セツナの辉石”所在位置。进展カズサ连锁任务时出现
军令部第二作战课	军令部长	ダイヤバングル	击倒“サンドウォーム”×6。地点在ベリト砂漠，推荐等级52
军令部第二作战课	カリヤ	礼服	将SP等级提高到コマンダー以上
サロン	院生局局长	クリスタルボール	获得3000SPP
正面ゲート	兵站局局员	揺るぎなき指轮	支付“ラストエリクサー”×5
シャカラ	アメッチ	烈火の腕轮	击倒“ボム”×10。地点在ライローキ州
ライローキ	アカリ	ミスリルの小手	击倒“フレイムプリン”×10。地点在ライローキ州
セトメ	ヤツデ	ショックキラー	击倒20名皇国军士兵

自由行动事件				
发生地点	消耗时间	内容	获得道具	备注
廊下	2小时	与クオン发生剧情	全魔力+5	上一段自由时间达成他的委托时出现
0组教室	2小时	与迪悠丝发生剧情	エクスポーション	操纵迪悠丝时与金对话
0组教室	2小时	与トンベリ对话	エーテル	—
里庭	2小时	与艾斯对话	メガポーション	—
墓地	2小时	发生剧情	ラストエリクサー	—
0组教室	2小时	与蕾姆对话	フェニックスの羽	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“防御魔法学中级二”	防御魔力+2	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“炎属性魔法学中级一”	炎魔力+2	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“冷气属性魔法学中级一”	冷气魔力+2	—
0组教室	2小时	与莫古力对话，选择“雷属性魔法学中级一”	雷魔力+2	—
武装第六研究所	2小时	与11组莫古力对话	メガエーテル	—
飞空艇发着所	2小时	与ヒルハタ对话	メガエーテル	—
飞空艇发着所	2小时	与イズモ对话	エリクサー	上一段自由时间没与他对话时出现
リフレッシュルーム	2小时	与カルラ对话	获得220000G	完成カルラ连锁任务
リフレッシュルーム	2小时	与カルラ对话	炎と冰の指轮	发生上记事件后
サロン	2小时	与赛文对话	メガポーション	—

到了作战当日后，前往军令部与军令部长对话，再前往0组教室与莫古力对话。来到喷水广场后玛奇那离队，然后前往飞空艇发着所，剧情后与中央的NPC对话，开始任务。

Mission 帝都攻略作战

作战等级	36
任务说明	在アズ-ル决战中丧失了大半战力的皇国军，已经无法阻止朱雀军对首都的侵略。但是当朱雀军进入市街战后，遭到皇国军彻底的抵抗，损害也不断增大。高层终于对0组下达了出击命令。0组必须搭乘飞空艇前往皇国首都英格拉姆（イングラム）。
特殊报酬	魔法“ファイアBOM2”解放
S评价报酬	クリスタルボ-ル/ショックシ-ルド/ミスリルの指轮/ゴ-ルドバングル/ライトシ-ルド（不可能）

攻略要点 本任务只有BOSS战。カトル准将驾驶的机体白雷会在空中快速移动并进行攻击，而且只在落地的瞬间会出现重创点。因此建议本战的操纵角色优先为远距离攻击速度快的凯特，而且只上一名角色以防万一，顺便再开启魔导院的乱入支援。一旦命中重创点，白雷落地就会产生连续的重创点，可以集中输出一轮。大约4～5轮左右就能赢得胜利了。

自由行动 剧情后出现在阿兹鲁地区（アズ-ル地区），在开始地点后方桥上能找到“ヴェラの辉石”。现在必须步行返回魔导院，行进路线为セトメ地区→メロエ地区→イスカ地方→トゴレス地方→ルブルム地方。搭乘陆行鸟，并注意不要碰到大型怪兽吧。メロエ地区往イスカ地方行进中分岔路的地方可以获得“テオの辉石”。

剧情

为了拯救皇国的居民，卡托鲁准将带着卑鄙小人安装在他机体上的小型禁咒爆弹飞上高空，结束了自己的性命。如此一来，朱雀也完成了对皇国首都的压制，可惜的是没有捕获希德。但是当0组回到魔导院后，蕾姆却不支倒地……

Mission

マキナの战い

选择方式	二周目“帝都攻略作战”开始时，选择“マキナはどこに……？”
作战等级	36
任务说明	在皇国帝都英格拉姆攻略战时，成为了白虎露希的玛奇那，在英格拉姆城镇内漫无目的地徘徊。这个时候……
特殊报酬	魔法“サンダ-BOM2”解放、金の砂时计
S评价报酬	强化战斗装备/重防弹装甲

移动路线 ホテル・アルマダ 前→ドレ-ク通り【1】→ドレ-ク通り【2】→→2701地区→2695地区→2551地区→（2689地区→2655地区→）2677地区→2547地区→2722地区→ドレ-ク通り【3】→2449地区→总督府

攻略要点 本战只有玛奇那一人出战，而且全程处于强化状态，AG与HP都会自动回复，但无法使用魔法和特殊装备。通り【1】完成水晶使命（クリスタルの使命），消灭全部敌人可以得到饰品“レッドベレ-”。通り【2】无视敌人，直接进入2701地区。2701地区击破格雷姆，完成水晶使命可以获得解放军神“ティタ-ン”。无视敌人穿过2695地区，进入2551地区，击破アダド完成水晶使命，获得武器“レ-ヴァテイン”。这里分为左右两条道路，先走右边进入2689地区，再进入2655地区，杀死一个敌人吸取梵托玛，就能完成水晶使命获得饰品“重防弹装甲”。回到2551地区走左边进入2677地区，全灭敌人后进入2547地区，无视3个番外者直接来到2722地区，再次无视敌人进入通り【3】，然后来到2449地区，击倒军神格雷姆完成水晶使命获得饰品“防御魔法の神道”。最后进入总督府，面对BOSS基加美什（ギルガメッシュ）。即使是白虎露希，也无法用通常攻击对其造成伤害，因此打法跟以前一样，回避他的攻击后狙击重创点，大概7个循环就能将其击败。



最终章 名为菲尼斯的判决

（フィニスという判决）

剧情

世界末日就这样毫无征兆地到来了。天空被染成血红，大地血流成河。一座从未见过的神殿突然出现，世界上到处都充满了名为“鲁鲁萨斯”（ルルサス）的敌人。八席议会议员与露希·修、还有玛奇那失踪，失去指挥系统的候补生们向鲁鲁萨斯发起挑战，但因为鲁鲁萨斯的攻击会波及梵托玛，治愈术无法起效，从而被轻易杀死。蕾姆也因为重病而迟迟无法苏醒。

库茵根据情报推测出神殿是阿卡夏之书中记载的“万魔殿”。要想拯救朱雀，就只有成为Agito。在星姬的帮助下，众人决定借助苍龙露希的力量进入万魔殿，阻止希德。

自由行动 玛奇那与蕾姆一开始不在队伍中。正门能捡到3个铭牌，进入喷水广场后发生剧情战斗，艾斯处于一击必杀状态，要不停用回避逃离敌人，等待剧情交代结束后战斗也就结束了。喷水广场有4个铭牌，飞空艇发着所有2个铭牌，大厅也有2个铭牌，全部回收后进入0组教室发生剧情，然后靠近讲台又会发生剧情。接着前往军令部与ナギ对话，然后到大厅与朱雀武官对话，再次回到军令部与ナギ对话，然后到0组教室与库茵对话。剧情后前往大厅发生剧情。现在要给所有角色做好充足的准备。一旦进入万魔殿，将无法使用军神、究极魔法朱雀，休息时的自动回复也不起作用，当然也没有补给。而这一战将会使用到全部的角色，对自己角色间的等级差距感到不安的话，用标题画面的“作战”指令提升一下吧。准备完毕之后，一定要存档一下，从现在到结局分歧路线之前都没有存档点了。

自由行动事件

发生地点	消耗时间	内容	获得道具	备注
0组教室	–	与赛斯发生剧情	エーテルスーパー	–
军令部第二作战课	–	与从卒对话	エリクサー	出击前发生，追加影像
军令部第二作战课	–	与リィド发生剧情	ラストエリクサー	出击前发生，加入0组后不会出现
军令部第二作战课	–	与ムツキ发生剧情	ラストエリクサー	出击前发生，加入0组后不会出现
クリスタリウム	–	与クオン发生剧情	ラストエリクサー	出击前发生，加入0组后不会出现
クリスタリウム	–	与カルラ发生剧情	ラストエリクサー	出击前发生，加入0组后不会出现

万魔殿

作战等级	随队伍等级浮动
特殊报酬	武器商店追加“プラチナの小手”、金の砂时计×3
S评价报酬	ラストエリクサ-/レッドベレ-/雷魔法の王道

移动路线 万魔殿 戴冠の宫→罪科の宫→暗示の回廊→默示の回廊→宿缘の间→启示の回廊→万象の间

攻略要点 鲁鲁萨斯战士（ルルサスの战士）在打倒后必须吸收立刻梵托玛才能杀死，否则会无限复活。进入戴冠の宫，看完对话后会分成两队，两队各选3名角色分别进入左右两条道路，其余的成员将成为两队的共用候补。两队将在完成各自路线后自动进行切换，最终在启示の回廊会合。记得走左路线的队伍一定要有一个能无限回避的角色，走右路线的队伍一定要加入远程角色。

队伍1左路线：进入罪科の宫，接收佩德的审判（以后出现提示时间理），在5分钟内击倒1个ルルサスの战士然后前进。注意ルルサス能够让角色强制进入一击必杀状态，一定要小心。它的重创点出现在挥刀攻击后以及隐身出现的瞬间，用艾斯或凯特等远程打游击比较奏效。完成后进入暗示の回廊，切换队伍。

队伍2右路线：进入罪科の宫，在2分13秒内自身角色在3个ルルサスの战士的攻击下存活。即使将其击倒，ルルサスの战士也会无限出现，所以不要交手为妙。这里如果CPU操控的同伴死了也没关系，理由后述。完成后进入暗示の回廊，切换队伍。

队伍1左路线：首先在暗示の回廊拾取シンシャファントマ，然后进入默示の回廊，会不停有方块发射子弹攻击玩家，要求玩家在无伤的情况下通过该房间两次（即使受到一次伤害，也会不断重复回到这个房间），用个能够无限回避的角色还是比较轻松就能完成。穿过宿缘の间进入启示の回廊，就会切换队伍。

队伍2右路线：首先在暗示の回廊拾取シンシャファントマ，然后进入默示の回廊，必须先破坏空中吊着的6个偿いの烛台，然后才能对ルルサスの战士造成伤害。推荐先用远程消灭掉吐子弹的方块，然后再打烛台。注意烛台一段时间后会再生。击倒ルルサスの战士后进入宿缘の间，再进入启示の回廊。

当队伍2进入启示の回廊后，队伍立刻就会整合起来，然后与铁巨人战斗。铁巨人的重创点出现在跳跃攻击后，将它的HP打完后，必须攻击这个点才能杀死它。之后进入万象の间，立刻会有选择，关系到结局的分歧。

ルシになり朱雀を救う→Bad Ending
人のまま先に進む→Good Ending

阴之章 最终审判之地

（阴の章 それは审判の地で终わる）

移动路线 魔导院 外阶段→ルブルム地方→魔导院 外阶段→ルブルム广场

攻略要点 成为露希后的0组攻击力暴涨，直接普攻就能干掉敌人了。魔导院外阶段掉有フェニックスの血和80000金钱。收拾掉ルルサス后自动进入大地图，与敌人接触两次战斗（大地图上战斗攻击力回归正常），完成后回到魔导院。击倒3个ルルサスの战士强化版后进入ルブルム广场，之后这里就会无限出现3个一批的ルルサスの战士强化版，每次出现都比之前提高5级。玩家最终只能在这里全灭，之后进入一段剧情，然后进入GAME OVER画面，没有存档选项。

剧情

接受了水晶的劝诱，0组成为了露希，要拯救朱雀。但面对无穷无尽的鲁鲁萨斯，最终还是逃脱不了全灭的命运。水晶粉碎，世界再次归于螺旋之中，等待下一次轮回……



Good Ending

移动路线

万象の间→予示の回廊→暗示の回廊→显示の回廊→呈示の回廊→默示の回廊→圆舞宫→宿缘の间→启示の回廊→生命の间→垂示の回廊→灭尽の门→灭尽の拜殿【1】→灭尽の拜殿【2】→灭尽の拜殿【3】→灭尽の拜殿【4】→再生の螺旋→万魔殿 降神殿→圣なる领域

攻略要点

选择“人のまま先に进む”后，万象の间出现存档点和回复魔法阵，在这里记得给MP高的几名角色装上提升MP最大值的饰品，然后装备玩家强化过的高威力魔法，之后用得到。接下来进入予示の回廊，要求在9分钟以内收集7个梵托玛。敌人是ルルサスの战士或トンベリ单独出现，击倒7个吸收梵托玛后就能结审了。トンベリ的重创点出现在它跌倒后的瞬间。另外它非常容易愤怒，愤怒之后回避一阵子它身上就会出现一击必杀点，此时攻击命中后，再予以不停猛攻就能将其击倒。予示の回廊如果走不对方向就会无限重复，前进时要看着门上的宝石，红色宝石就是正确的路线。结审完成后，再打倒两个ルルサスの战士就能踏上传送阵来到暗示の回廊。暗示の回廊会再次分队，之前战斗不能的角色也会再次复活。记得走左边路线的队伍要上之前调整了装备，装备有魔法的角色。

队伍1左路线：进入显示の回廊，要求10分钟内只能用魔法全灭敌人，如果使用了物理攻击，则会立刻死亡，并且从头来过。蝙蝠类的敌人随便搞搞没压力，龙系的敌人看准它吐完雷弹之后出现的重创点用魔法狙击，ルルサスの战士则要一直锁定它，大概它挥出3～4刀后就会出现一次重创点。抱着相杀的觉悟去狙击吧。分岔路上右边有一个宝箱，能获得“コンペキファアントマ”。左边则进入默示の回廊，切换队伍。

队伍2右路线：进入呈示の回廊，要求6分钟内全灭敌人，注意地上闪红光的部分踩上去会受到200左右的伤害。这里注意一定要集中火力先消灭ルルサスの战士，它制造出的一击必杀状态配合地板上的红光秒人没商量。进入默示の回廊，切换队伍。

队伍1左路线：默示の回廊捡起道具，然后进入圆舞宫，这里只能用魔法攻击以外的方式击倒敌人。与之前相反的是，这次必须先集中精力消灭サンダ-ボム，它的自爆可是会直接秒杀玩家的。接下来穿过宿缘の间进入启示の回廊，切换队伍。

队伍2右路线：默示の回廊捡起道具，然后进入圆舞宫。这里会无限补充ルルサスの战士，击倒也没用。场景中有4根モナドの柱，先毁掉3根，最后1根等到场景中魔法阵旁边的两根火柱升起时再摧毁。接下来穿过宿缘の间进入启示の回廊，队伍会合。

启示の回廊会出现ベヒ-モス，打法跟之前一样。之后进入生命の间，有一个存档点。进入垂示の回廊，要依次打倒ルルサスの战士和ルルサスの战士强化版。ルルサスの战士强化版平时状态跟ルルサスの战士没大区别，但是它在受到一定伤害后会飞起来以密不透风的攻势攻击，这时最好不断回避约20多秒，最后它会筋疲力尽蹲在地上，此时就会出现长时间的重创点。但注意没击中重创点的话，它站起来的时候会对周围产生高伤害的震荡波，所以不要贪刀。之后来到灭尽の门，这里有存档点和4道门，通向灭尽の拜殿【1・2・3・4】。此时无论玩家还剩多少战力，都非常安全了。在灭尽の拜殿中即使被全灭，希德也会将我方全员复活（你说这不是欠么……）。

灭尽の拜殿【1】是朱雀之门，首先要在朱雀兵的协助下打倒ルルサス战士强化版2名。这里的审判要求保护朱雀兵，非常看RP的任务。因为对手的速度非常快，而NPC又不会进行回避。只能尽量拖住对手的移动范围来打。之后的房间中打倒2名朱雀兵后会出现军神ゴ-レム，它在发射双拳的瞬间，和跳跃攻击落地后会出现重创点。尽量在它身边移动，等待它发射双拳的瞬间，然后打击重创点吧。

灭尽の拜殿【2】是苍龙之门，要在10分钟内依次击倒ルルサスの战士强化版4名。接下来的房间会与大量青龙人交战，打法跟以前也没什么变化。

灭尽の拜殿【3】是玄武之门，目标是击倒基加美什（ギルガメッシュ）。由于浮动等级的限制，基加美什远没有上次难缠，只要在他周围游荡抓攻击后的重创点就能轻松击败他。

灭尽の拜殿【4】是白虎之门，要在10分钟内依次击倒ルルサスの战士强化版3名。这3名敌人一开始是看不到的，用R键锁定以后击中一次重创点才能看到。之后要同时与卡托鲁准将的白雷×2战斗。白雷的血量比之前大幅下降，只要抓到一次重创点基本就能杀掉。还是推荐用凯特。

灭尽の拜殿全部攻克后，中央的传送点会启动，进入再生の螺旋。路上全是炮台，用无限回避的角色一路向上就会发生剧情。剧情后在水晶处获得“マキナの辉石”和“レムの辉石”，之后进入万魔殿降神殿。存档之后进入圣なる领域，展开最终BOSS战，敌人是ルルサスのルシたる审判者。

最终BOSS战一开始需要先全灭一次，然后会发生剧情。接下来0组成员们将会一个一个登场战斗，并全程处于不死和自动回复状态。靠近BOSS后，等待希德的本体降下来时打击重创点，然后吸收梵托玛。注意BOSS会给自己加魔法反射，攻击时尽量依靠物理攻击。完成以上步骤后当前操纵角色就会处于战斗不能状态，玩家要从候补成员中不断拉人下来补充。最后一名角色记得留下艾斯或者凯特这样的远程角色，不断攻击BOSS的重创点，最后吸收梵托玛，就能将长久以来的战斗告一段落。

结局

0组拒绝了水晶的劝诱，要以人类之躯前进。但蕾姆却选择了成为露希，要拯救朱雀。就在0组于万魔殿中奋战之时，成为朱雀露希的蕾姆来到万魔殿，与成为白虎露希的玛奇那开战。激战之末，为了不要忘记蕾姆，为了保护蕾姆，在从皇国逃亡的那晚选择成为露希的玛奇那，最后却失手杀掉了蕾姆，铸成了难以挽回的错误。

0组成员历尽艰辛来到最后的决战之地，却被希德所化身的审判者轻易击败。而此时已经化为水晶的玛奇那与蕾姆为了守护0组的同伴，将自己的梵托玛，身为露希的力量暂时借给了同伴们。众人齐心协力，终于击败了审判者。

世界逃脱了灭亡的命运。0组的成员们在对未来的畅想中，静静地结束了自己的生命。他们的故事，将由被阿蕾西娅从水晶中复生的玛奇那和蕾姆传承下去。那是一个没有忘却的，崭新的世界。欧利恩斯失去了水晶的力量，文明逐渐迈向破灭。而此刻玛奇那利用他的知识担当起复兴工作，成为了欧利恩斯的指导者。最后他在妻子蕾姆的怀中安静地去世，享年67岁。

二周目要素

读取通关存档后，可以以继承等级、装备、资金和道具的状态开始二周目的游戏。隐藏章节【真の章】得到解放。主线任务会多出选项，可以发展出与一周目完全不同的内容。自由行动时间中，一周目触发过的事件会打上标记，再次触发不会消耗时间。而且利用金の砂时计可以将自由时间倒退24小时。一周目已经获得辉石的地方，用同样的方法可以在二周目获得“ラストエリクサ-”。特典影像中能够观看【真の章】的影像（能够看到玛奇那和蕾姆复活的真相，以及0组剩下的Joker和10号）。

实战演习

キザイア阳动作战

选择方式	第三章初期可以选择
作战等级	35
特殊报酬	魔法“バイオ”解放
S评价报酬	龙の指轮/ゴールドバングル/ラストエリクサー

攻略要点 进入トゴレス地方的吉赛亚（ギザイア）后开始演习。注意这个演习任务只能派遣4名队员参战。首先来到里口，消灭敌人后进入南广场，再次消灭敌人后进入南通り，消灭BOSS就完成演习了。

苍龙との共同战线

选择方式	第三章初期可以选择
作战等级	36
特殊报酬	军神“ファイアブランド”解放
S评价报酬	ショックシールド

攻略要点 前往北トゴレス地方的米克（ミイコウ）后开始演习。本次演习禁止使用魔法和特殊装备，最好操纵远程角色出战。首先根据地图所指示的方向前进（在市街地【10】可以回收一个回复道具），在市街地【9】、市街地【7】和市街地【5】停止三台通信机。调查通信机后会出现蓝色的光圈，只要不走出光圈，大概10秒后通信机就会被停止。中途有个S.O.任务要求击倒全部突击兵，完成后能得到“ガードエンブレム”，不要错过。接下来任务变更，要解决3个队长，他们分别在广场【1】（完成S.O.任务，亲手击倒队长机会得到“プラチナカード”）、市街地【9】和广场【2】。队长机在喷火中途会出现重创点，可以绕到背后进行输出。解决掉队长后演习结束。



朱雀方面军の崩坏

选择方式	第三章后期可以选择
作战等级	36
特殊报酬	军神“ギガース”解放
S评价报酬	ミスリルの指轮/ゴールドバングル/防御魔法の真髓/フェニックスの羽

攻略要点 这是第一场实战演习的压制战。前往伊斯卡地方（イスカ地方）就可以参战。胜利条件是压制林波斯（リンボス），失败条件是伊斯卡（イスカ）被攻陷。一开始朱雀军的第一阵地会遭到进攻，这里比较难以守住，可以放弃。第一阵地丢失后敌人会开始攻击第二阵地，此时帮助第二阵地的兵力夺回第一阵地，就能获得第二阵地的控制权。接着指挥第二阵地的士兵攻击罗科尔（ロコル），待其能量护罩解除后突入，击倒内部的マクゴワン少佐就能完成压制。

接下来首先压制第三阵地。此时敌人的飞艇会出现攻击第一阵地，先将其打倒。之后就可以派遣所有的部队进攻林波斯（リンボス），突入后击倒BOSS完成演习。

钟乳洞の战い

选择方式	第三章后期可以选择
作战等级	37
特殊报酬	魔法”ブリザドMIS“解放
S评价报酬	炎の腕轮/雷の腕轮/炎と冰の指轮/炎と雷の指轮/雷と冰の指轮/クリスタルボール/冰结の书（困难）/リボン（不可能）/クリスタルの指轮（不可能）/炎魔法の王道（不可能）/冷气魔法の王道（不可能）

攻略要点 前往伊斯卡地方（イスカ地方）的罗科尔钟乳洞（ロコル钟乳洞）开始演习。本演习只能有4名角色参加，因此尽量不要与路途上的敌人纠缠。首先直线来到ロコル钟乳洞【2】，这里完成S.O.任务可以获得“ミスリルの小手”。接着一路前进来到ロコル钟乳洞【5】，这里完成S.O.任务可以获得“ゴールドバングル”。从【5】直接进入北边的【7】，完成S.O.任务可以获得“ミスリルの指轮”。进入最深部，调查中央发光的箱子后原路返回，回到洞口完成演习。

候补生を援护せよ

选择方式	第三章初期可以选择
作战等级	38
特殊报酬	魔法“ファイアRF2”解放
S评价报酬	ラストエリクサー/炎魔法の真髓/冷气魔法の真髓

攻略要点 进入梅洛埃地方（メロエ地方）的梅洛埃（メロエ）后开始演习。首先前往地图上的红色区域广场【2】、广场【6】和广场【4】击倒敌队长机，注意他们旁边都有油罐能引发爆炸。之后自动回到市街地【1】，现在要解除3个炸弹，它们分别在地图上的红色区域市街地【2】、市街地【4】和市街地【8】，调查炸弹之后一定时间内留在光圈里就可以解除。炸弹解除完成后前往中央的ルピナス苑，不断消灭杂兵，直到敌人队长出现，将其消灭完成演习。



国境への进击

选择方式	第五章初期，完成实战演习“候补生を援护せよ”后可以选择
作战等级	38
特殊报酬	军神“カラミティ”解放
S评价报酬	フェニックスの羽/体力增强装置/オーパーツ

攻略要点 压制战。前往梅洛埃地方（メロエ地方）就可以参战。胜利条件是压制利拿温（リナウン），失败条件是梅洛埃（メロエ）被攻陷。本战需要一个能进行远程强力输出的角色。首先击破第一阵地旁边的自动炮台，拿下第一阵地。接下来敌人会派出中型舰载艇攻击第二阵地，赶快前去救援，这里必须尽快击坠中型舰载艇或吸引其注意力，让第二阵地能够撑过一段时间，完成特殊任务。之后派遣第二阵地的雷部队攻击阿雷利昂（アレリオン），自己则去消灭第二阵地旁边树林的炮台。阿雷利昂（アレリオン）的能量护罩消失后进行突入，沿路调查数据发送装置（留在光圈里一段时间，解除データリンク），然后在最深处击败队长完成压制。

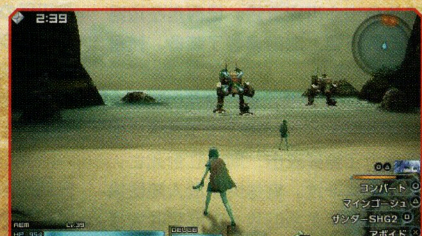
拿下阿雷利昂（アレリオン）后进攻第四阵地，此时中型舰载艇与空中战舰会出现，不要去招惹空中战舰，会被秒杀掉，集中精力攻击中型舰载艇。将其击破后，将被夺走的阵地再夺回来，然后就可以对利拿温（リナウン）发动总攻击了。破坏能量护罩后突入，击败队长，完成演习。



上陆部队を歼灭せよ

选择方式	第五章初期，完成实战演习“国境への进击”后可以选择
作战等级	40
特殊报酬	武装第六研究所中“クリスタルボール”解放
S评价报酬	バレットガード改/ガードエンブレム/クリスタルボール/ダイヤの小手（不可能）

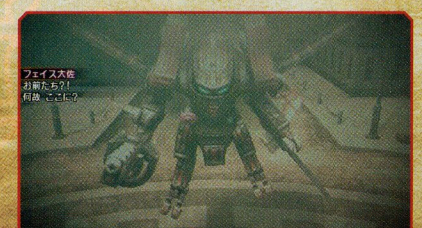
攻略要点 首先注意该任务的敌人不吃雷魔法，以蕾姆做主力的话记得先换下来。进入伊斯卡地方（イスカ地方），按地图所示来到海边有魔导装甲的地方，开始演习。击倒第一波敌兵后，敌人会出现两台魔导装甲的援军，攻防都非常高，一定要小心应付。击倒魔导装甲后完成演习。



フェイス大佐の蜂起

选择方式	第五章后期可以选择
作战等级	41
特殊报酬	军神“トロル”解放
S评价报酬	ラストエリクサー/ダイヤの小手/防御の书/バレットシールド/冲击防御装甲II型

攻略要点 来到艾波地方（エイボン地方）的多古亚（ドグア）开始演习。本战出战角色为6名，敌人是飞行魔导装甲，最好选择远程攻击角色。首先前往地图指定位置广场【1】，击倒BOSS后发生剧情。接下来就是5分钟的持久战，敌人会不断进行增援，只要挨过这5分钟就算演习完成。由于有大量魔导装甲，建议以回避为主。



ローシャナ撤退战

选择方式	第七章初期可以选择
作战等级	45
特殊报酬	魔法“ブリザドRF2”解放
S评价报酬	ラストエリクサー/バレットガード改/ゴールドバングル

攻略要点 来到罗夏那州（ローシャナ州）的罗夏那（ローシャナ）开始演习。市域【1】消灭4条飞龙后可以前进，完成S.O.任务可以获得武器“フレイムメイス”。市域【2】几个苍龙兵不成气候，市域【3】又是4条飞龙，市域【4】要求坚守该区域3分钟，有个S.O.任务要求3分钟内杀掉50人，接受后会有状态加成。市域【5】有个回复魔法阵，敌人是苍龙兵+布丁状敌人的组合，一共3波。市域【6】一开始面前有个雪之巨人，远处还有一个投枪兵，必须要用远程攻击打掉才能过桥，之后消灭两个雪之巨人后进入广场。广场有个バクライリュウ，S.O.任务要求一击对其造成30000以上的伤害，现在是不可能达成的，直接灭掉进入市域【7】。市域【7】有4条飞龙，全灭后进入市域【8】。市域【8】要求坚守5分钟，完成S.O.任务可以获得饰品“冰と雷の指轮”，一定要接下。最后1分钟会出现大量飞龙，一定要小心。5分钟后自动移动到郊外への道，与士兵说话获得“托された手纸”，地上还有个铭牌。进入ナラクの沼后要求坚守5分钟，敌人是巨型的飞龙和青龙人，不断有飞龙骑操兵骑到飞龙背上去。这里有个S.O.任务要求3分钟内击倒3名龙骑操兵，建议换成远程角色抓飞龙俯冲时的重创点，然后瞄准龙骑操兵打。坚持5分钟后任务结束。



敌の奇袭を阻止せよ

选择方式	第七章初期，完成实战演习“【ドラゴンスレイヤー】作战”后可以选择
作战等级	46
特殊报酬	武装第六研究所“ミスリルの小手”解放
S评价报酬	ラストエリクサー/バスターハンマー/プラチナバングル（困难）

攻略要点 来到北托格勒斯地方（トゴレス地方）的米克（ミイコウ）东北方向的海岸开始演习。本战候补名额为6人。首先要与巨大的海龟ジョウサイ战斗，它防御力极高，而且附带HP回复，除了露出腹部时有一个重创点，其实时间基本上是无效的。不要与其硬拼，大概坚持3分钟后，会自动转移到海岸岩场，来到最深处岩场の影，击倒队长飞龙就能结束战斗。

密林のドラゴン部队

选择方式	第七章初期，完成实战演习“敌の奇袭を阻止せよ”后可以选择
作战等级	47
特殊报酬	武装第六研究所“レッドベレー”解放
S评价报酬	各角色高级武器

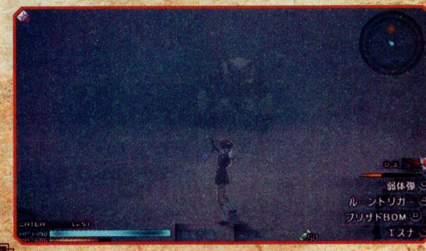
攻略要点 来到罗夏那州（ローシャナ州）的罗夏那（ローシャナ）西北方向的树林中开始演习。本战的场景是一个会无限循环的迷宫，前进时记得随时打开主菜单里的地图，观察自己面朝的方向。曾经走过一次的正确路线会在雷达上标示出来。以下是正确的路线：

在第一个场景向北走进入第二个场景；在第二个场景向北走进入第三个场景；在第三个场景向南走进入第四个场景；在第四个场景继续向南走进入第五个场景；在第五个场景向东走进入第六个场景；在第六个场景向西走进入第七个场景；在第七个场景向东走就能到达出口。出口处击倒麒麟敌人セイラン就能完成演习。

皇国军の动きを偵察せよ

选择方式	第七章初期，完成实战演习“机密文书入手作战”后可以选择
作战等级	46
特殊报酬	武装第六研究所“炎魔法の真髓”解放
S评价报酬	ラストエリクサー/防御魔法の真髓/冷气魔法の真髓

攻略要点 用飞空艇来到赛特梅地区（セトメ地区）的赛特梅（セトメ）西南地区的山脉处开始演习。这里几乎都是暴风雪场景，魔法的威力大幅降低。全灭登山口的敌人来到山道【1】，在路上的尸体旁捡到カードキー，然后无视敌人进入山道【2】。利用刚才找到的カードキー打开大门进入第1ゲート。一路前进通过山道【3】和山道【4】来到第2ゲート，全灭第一批敌人后用カードキー打开大门，进入发掘现场。这里有个5分钟全灭敌人的S.O.任务，完成后获得饰品“金のアンクレット”。全灭敌人后打开大门进入山道【5】，这时开始进入10分钟的倒计时。击倒皇国兵，无视雪之巨人进入山道【6】，全灭第一批敌人后进入山道【7】，这里要击倒一台魔导装甲才能继续前进。来到第3ゲート后，再次击倒两台魔导装甲，打开大门进入山道【8】，此时倒计时结束，且在魔法回复阵回复一下。最后一个场景是物资集积所，收拾掉第一波敌人后，会出现三台魔导装甲，此时要抓紧时间利用地形将其消灭，因为过不了多久就会出现两个强大的雪之巨人。攻击和血量都比之前的要高，耐心一点打。



【ドラゴンスレイヤー】作战

选择方式	第七章初期，完成实战演习“ローシャナ撤退战”后可以选择
作战等级	45
特殊报酬	军神“ディアボロス”解放
S评价报酬	ミスリルブレス

攻略要点 压制战，前往罗夏那州（ローシャナ州）就可以参战，胜利条件是压制拉玛（ラーマ），失败条件是朱雀军本阵被攻陷。本战需要一个能进行远程强力输出的角色。首要目标是第三阵地，将其压制后立刻返回本阵，苍龙军会派遣飞龙奇袭本阵。守护本阵1分钟后能获得本阵的指挥权，然后顺势进军第一阵地。拿下第一阵地后，命令本阵部队进攻罗夏那（ローシャナ），顺路拿下第四阵地。途中巨型飞龙会出现，消耗其一定体力后将其赶走，然后突入罗夏那（ローシャナ）。进入城镇后先收集2个火属性梵托玛，接下来是3个冷气属性梵托玛，打倒相应属性的怪物就行，然后到最深处全灭敌人，完成压制。

出城后立刻返回朱雀军本阵击倒巨型飞龙。然后沿路拿下第五阵地，向拉玛（ラーマ）进军。击倒上空的飞龙后，突入拉玛（ラーマ）。进入中央通り后会出现特别任务，回到入口处去杀掉朱雀军的间谍，然后来到最深处中央广场，击倒BOSS怪物就完成演习了。

机密文书入手作战

选择方式	第七章初期可以选择
作战等级	46
特殊报酬	武装第六研究所“雷魔法の真髓”解放
S评价报酬	ラストエリクサー/炎の书/タリスマン/ミスリルブレス

攻略要点 来到赛特梅地区（セトメ地区）的赛特梅（セトメ）开始演习。本战只能出战4名成员，而最后部分又有高难度的BOSS战，因此等级不够的话推荐先练练级。出战角色以远程角色优先。

一开始里路地场景，有个戴帽子的トゴレス少佐会不断攀爬楼梯逃跑。如果能够在这里击倒他，就可以获得“命令书”。无法击倒的话，之后还会再见到他，但无法获得“命令书”。无视其余敌人来到第二个场景屋上，全灭敌人后自动进入内部。

在内部会有两名番外者。它们在攻击后会产生重创点，对其造成一定伤害后，会进入暴走状态，此时攻击速度会变快，攻击力也会变高。对付这两个BOSS有个诀窍：它们的攻击是会相互误伤的，一开始先通过跑位将两个番外者聚集在一起，然后故意靠近引诱出招使其误伤。当其中一个被砍死后，另一个必定也是濒死状态，等待机会抓它旋转挥剑后的一击必杀点就能轻松将其消灭了。

决战の地【アズール】

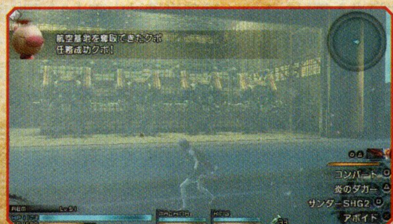
选择方式	第七章初期，完成实战演习“皇国军の动きを偵察せよ”后可以选择
作战等级	48
特殊报酬	军神“マメ=ゴーレム”解放
S评价报酬	雷魔法の真髓/グランドバングル/クリスタルの指轮

攻略要点 压制战。前往阿兹鲁地区（アズール地区）就可以参战。胜利条件是压制阿兹鲁（アズール），失败条件是朱雀军本阵被攻陷。本战需要一个能进行远程强力输出的角色，推荐魔力强化过后的蕾姆，装备サンダーSHG系魔法。开场第一时间赶往第一阵地，会发生特殊任务，中型舰载艇开始攻击第一阵地。将其击坠会得到第一阵地的指挥权。接下来攻略莫利纳（モリナ），玩家先去将附近的自动炮台消灭，让攻击变得容易一些。能量护罩消失后突入莫利纳（モリナ），接下来抓紧时间，在5分钟之内将基地中所有的油罐全部破坏（随时按下START键查看，当前位置还在闪光就说明还有油罐没有破坏），接着回到正门前入口，击倒敌队长，完成压制。

油罐全部破坏后完成压制，能够获得莫利纳（モリナ）的指挥权。接着会有特殊任务，第二阵地会出现大量敌人攻击莫利纳（モリナ），玩家要在1分钟内死守住这里。一开始是中型舰载艇的攻

击，之后是大量飞行魔导装甲和步兵，如果没有两击击杀一个部队的能力，基本上就没得救了。防御成功后我方会有空中援军出现，现在转为压制第二阵地。压制成功后顺势前往亚温（アーウェン），准备突入。突入之后先快速消灭面前的敌人，然后阻止飞空艇起飞，攻击的机会只有一瞬间的一击必杀点。如果失败也不要紧，直接消灭之后出现的队长就行。

接下来开始压制第三阵地，完成之后敌人会出现巨型的蜘蛛型魔导装甲攻击第三阵地。到它身边按下△+○键可以诱导我方的飞空艇前来攻击。与飞空艇配合将其消灭后，就可以等着突入阿兹鲁（アズール）。突入后全灭敌人，在最后一个场景击倒敌队长，完成压制。



捕虏救出作战

选择方式	第七章初期，完成实战演习“决战の地【アズール】”后可以选择
作战等级	37
特殊报酬	武装第六研究所“冷气魔法の真髓”解放
S评价报酬	ラストエリクサー／金の指轮／防御の书／ルーンの指轮（不可能）

攻略要点 用飞空艇来到赛特梅地区（セトメ地区）的赛特梅（セトメ）南部，这里有个山洞直接通往西涅谢尔地区（西ネシェル地区），再前往巴兹（バズ）开始演习。本演习只能出战4名角色，且限时5分钟。大通り全灭所有敌人后进入袋小路，然后第一时间前往最深处击倒皇国兵救出俘虏，然后全灭敌人完成演习。

皇国からの亡命者

选择方式	第七章初期，完成实战演习“捕虏救出作战”后可以选择
作战等级	49
特殊报酬	武装第六研究所“プラチナブレス”解。
S评价报酬	ホワイトケープ

攻略要点 用飞空艇来到前往巴兹（バズ），然后前往东北方向山脉开始演习。本演习只能出战4名角色，因为目的是保护NPC，所以如果等级低于55将会非常艰难。首先无视3合目和5合目路上的敌人，直接前往最深处7合目，用最快速度击倒包围NPC的敌人。如果NPC存活，将会获得“冷气魔法上级”。不过NPC即使死亡也不影响任务，消灭7合目的敌人后，回到3合目击倒敌队长机，就能完成演习。



最后の皇国据点

选择方式	第七章初期，完成实战演习“皇国からの亡命者”后可以选择
作战等级	49
特殊报酬	武装第六研究所“防御魔法の真实”解放
S评价报酬	ラストエリクサー／バレットシールド／ショックキラー

攻略要点 用飞空艇来到巴兹（バズ），然后前往东方进入东涅谢尔地区（东ネシェル地区），再前往盖贝尔基地（ゲーベル基地）开始演习。一开始全灭377地区的敌人后进入368地区，接下S.O.任务，在两分钟内全灭敌人就能完成区域压制。之后来到352地区，消灭几个魔导装甲后进入350地区，再次全灭敌人进入344地区。这里会出现两个番外者，引它们互相攻击，只剩一个时接下S.O.任务，击倒就能获得武器“ジャッジメント”。之后进入332地区，这里有个回复魔法阵，全灭敌人后前往299地区，这里又有两个番外者，老方法收拾掉。之后全灭敌人，大门随之开启，进入251地区。251地区有个回复魔法阵，全灭掉这里魔导装甲，然后进入没有敌人的249地区，然后前往218地区。这里要面对巨型魔导装甲，同样抓它发射大量导弹后的重创点。

之后发生剧情，强制移动到368地区，这里有个回复魔法阵。从现在开始，所有的回复道具将不起作用，一定要小心。前往251地区，全灭敌人后进入299地区，敌人的BOSS飞行魔导装甲フェイス大佐出现。对其造成一定伤害后会撤退，继续进入332地区，击倒3台魔导装甲。来到344地区，要面对两台飞行魔导装甲，注意体力无法进行回复，因此要以回避为优先。全灭敌人后进入350地区，这里会出现3个番外者。第一个番外者全力输出将其击倒（等级只有44，不会很难缠），第二个和第三个番外者可以引诱到箱子隔着的地方，利用远程攻击将其磨死。之后来到249地区，这里有6台飞行魔导装甲，注意回避。这里有个5分钟内全灭敌人的S.O.任务，完成后获得饰品“光の腕轮”。最后进入218地区，与BOSSフェイス大佐战斗，击倒它就能完成演习。

アミター制压战

选择方式	第七章后期，获得飞空艇后可以选择
作战等级	51
特殊报酬	魔法“アラウド”解放
S评价报酬	炎魔法の真髓／クリスタルの小手（不可能）

攻略要点 虽然是这样一个作战名，但内容并非地域压制战。首先召唤出飞空艇，前往地图北端的龙神的圣域，然后进入阿米塔（アミター）开始演习（注意龙神的圣域区域敌人等级都在70以上，移动时一定要用陆行鸟）。本演习可以出战6名人员。町【1】要面对一只猛兽レキザン，老规矩抓它跳跃转身后的重创点（完成S.O.任务获得饰品“星の腕轮”）；町【2】是一些苍龙兵，转角处会出现雪之巨人ゴウセツ，无视它也可以前进，但接下S.O.任务击倒它，会获得饰品“极光の腕轮”；町【3】有一只翼龙，接下S.O.任务击倒它，会获得饰品“ミスリルの腕轮”。这里还有一个回复魔法阵；町【4】的敌人是雷属性布丁，另外有一个麒麟怪バクライリュウ，接下S.O.任务击倒它，会解放特殊魔法“デス”（让敌人进入一击必杀状态）；町【5】有3只ショウキ，另外有一只翼龙テンリュウ，接下S.O.任务击倒它可以获得饰品“烈火の腕轮”；最后的町【6】是与BOSS红色麒麟ゴウテン交战，打法也跟之前没有什么区别。

龙の巢を歼灭せよ

选择方式	第七章后期，获得飞空艇，完成实战演习“アミター制压战”后可以选择
作战等级	51
特殊报酬	军神“アスタロト”解放
S评价报酬	炎魔法の真实／冷气魔法の真实／金のかみかざり（不可能）

攻略要点 召唤出飞空艇，前往地图北端的龙神的圣域，然后在北端的海岸处开始演习（注意龙神的圣域区域敌人等级都在70以上，移动时一定要用陆行鸟）。特殊装备推荐选择军神巴哈姆特（等级不能低于50），理由后述。

一开始的断崖没有敌人。向前进入1F，然后立刻左转进入断崖内部1F【1】，击倒面前的翼龙后打开前路，从下层过桥来到断崖2F【1】。接下来的路线大都是如法炮制。可以无视的敌人就直接无视掉，遇到能量壁就将场景中看起来最厉害的敌人收拾掉，桥中央断掉的地方就稍微迂回一下。以下是路线图：

2F【1】→2F【2】→内部2F【2】→内部2F【1】→3F【1】→内部3F【1】→3F【2】→内部3F【2】→内部3F【1】→4F【1】→4F【2】→4F【3】→内部4F【3】→内部4F【2】→内部4F【1】→5F【1】（回复魔法阵）→内部5F【1】→内部5F【2】→5F【2】→5F【3】→内部5F【2】→内部5F【1】→6F【1】→6F【2】→6F【3】→6F【4】→内部6F【3】→内部6F【2】→内部6F【1】→7F【1】→内部7F【1】→7F【2】→内部7F【2】→内部7F【1】（回复魔法阵）→8F【1】→8F【2】→内部8F【2】→内部8F【1】（小BOSS战）→9F【1】→9F【2】→9F【3】→内部9F【3】→9F【5】→吊り桥→龙の巢。

内部8F【1】会有一场小BOSS战，对飞龙テンリュウ。虽然打法跟普通的飞龙没大区别，但因为它有时会在路障后面发动攻击，即使抓住重创点也会掉落在路障后面，近战角色无法进行输出，因此这里推荐用远程角色打，并且尽量引诱它到我方可以追加输出的位置再抓重创点。一路来到龙の巢后，要进行对龙の卵的BOSS战。

龙の卵虽然本体不会动，但它会不断呼叫テンリュウ来保护它，而且它的防御特别高，任何攻击不会有很高的伤害，再加上HP也有35万以上，所以注定这是一场持久战。对它比较有效的几个打法：一是召唤军神巴哈姆特，用吐息的招式攻击可以持续输出大量伤害。二是特化蕾姆的魔法，持续进行输出（高难度下建议装备特殊魔法“トルネド”，获得方法为第三章深红任务“雾中の袭击”困难难度过关）。三是利用迪悠丝的招式攻击，因为她的攻击无视敌人的防御。四是让杰克去砍，但是要随时注意回避，而且还要注意テンリュウ的动向。建议将乱入模式改成魔导院支援，这样可以在NPC拖住テンリュウ的时候进行输出。如果实在打不过，那么建议还是去练练级吧，大概等级在57以上时就比较稳了。



其他要素

飞空艇获得方法



后期有些大地图迷宫需要拿到飞空艇才能前往，所以获得飞空艇是很有必要的。获得的时期限定在第七章的“帝都攻略作战”前。选择实战演习“捕虏救出作战”（完成3个实战演习后在7章初期就会出现）后，就可以前往西涅谢尔地区（西ネシエル地区）了。完成“捕虏救出作战”后，会在巴兹（バズ）城镇中的女性NPC那里接到击倒铁巨人的委托，之后可以进入灭びしヴァイルの地。在该地图最南端的洞窟サイレントヤード中，各调整ルーム中击破铁巨人后，进入后面的エンジンルーム就可以启动引擎。注意灭びしヴァイルの地有キングベヒーモス在地图上徘徊，非常强，必须以陆行鸟前进。另外铁巨人最后一击必须以重创点击倒。

第一エンジンルーム处有饰品“防弾ベスト・改”、“耐火ローブ”或“プラチナブレス”；第二エンジンルーム处有饰品“耐火ローブ”；第三エンジンルーム处有饰品“プラチナの小手”、“耐电ローブ”或“战いの指轮”；第四通路有“航海日志”；第四エンジンルーム处有饰品“オーパーツ”。四个房间内的引擎都开启后，能获得“失われた历史书”。然后到最北边的操艇室（地上有辉石）去启动装置，就能够获得飞空艇了。注意该场景的所有道具都不要错过，因为获得飞空艇后，该迷宫将无法再次进入。特别是辉石，错过就只能等下周目了。

操纵方式

按键	作用
滑杆	控制方向
×	着陆
△	冲刺
□	射击
L	刹车
R	锁定
○+△	召唤飞空艇

讨伐朱雀之暗

二周目之后，当获得飞空艇后，完成一场战斗时，莫古力有时会提示出现朱雀之暗的气息。此时大地图上空会出现朱雀之暗，在它的影响下，梵托玛无法吸收（跟随梵托玛吸收的道具自然也无法获得）。让它消失的方法有两个，一是持续吸收梵托玛，过一阵子它就会自然消失。二是坐上飞空艇去撞击它，会进入讨伐战。

进入讨伐战后，朱雀之暗平时不会出现，只会召唤出魔导院支援NPC或是召唤兽。陆续消灭4个敌人后，就能完成讨伐，让它消失。敌人的等级非常高，如果我方不是满级基本就是被秒杀。要消灭朱雀之暗的本体，只能故意在这里进入战斗不能，然后朱雀之暗会出现在场地上捕食陷入战斗不能的同伴。这是惟一攻击它的机会。因此事先给角色套上自动复活的状态（以蕾姆的特技最为简单），当朱雀之暗出现时角色刚好自动复活，此时就可以攻击它了。朱雀之暗的等级是200，推荐让LV99的蕾姆特化魔力后，用特殊魔法“トルネド”来进行攻击。朱雀之暗是不会被永远消灭的，讨伐完成之后，过一阵子仍然会出现在上空。以下是讨伐战完成后的报酬：

S评价：クリスタルのかけら/ソウルオブサマサ
A评价：金のかみかざり
B评价：クリスタルブレス
C评价：グランドバングル/ロイヤルクラウン



挑战最终迷宫

アギトの塔



游戏中最为可怕的区域，耸立在艾波地方（エイボン地方）的高塔，必须要拿到飞空艇后才能进入。塔中的敌人统一等级为LV128，由于等级补正的设定（双方相差等级太大的话，就算单项数值再高也打不了多少伤害），因此参战角色如果不是满级LV99将会非常难打。物理攻击在这里几乎不起作用，爬塔的效率完全取决于魔力的高低，因此蕾姆将是雷打不动的主力，请务必将她的火属性推满255，然后装备双魔法“トルネド”和“ファイアBOM2”，防御魔法装上“アボイド”。其余角色也尽量堆高火属性魔力，塔中大部分敌人弱点都是火属性。

给角色自动套上复活状态的“命のランタン”也是必不可少的道具。这个道具在深红任务“休战下の作战”中ネシエル山洞窟里，击破トンベリ可以获得，尽量多拿一些再去挑战。进入塔中之后将“命のランタン”装备起来，再准备大量的MP回复道具，然后狂放“ファイアBOM2”



清场，就是最为推荐的战术。除了蕾姆以外，能够用蓄力攻击强制取消出魔法的凯特也比较好用。做好这些事前准备后，就可以开始攻略这个迷宫了。

进入塔中来到第一层之后，直到打通为止都无法离开。该迷宫的本质就是大量的高等级敌人，十分消耗时间，因此事前准备必须万无一失。

虚空の回廊 一：无任何要素，直接进入第一の间。

第一の间：提着菜刀的トンベリ×100。一次性出现4只。狂放“ファイアBOM2”清场，然后在吸取梵托玛的时间内进行回复。

虚空の回廊 二：有一个存档点。宝箱中能够获得“炎魔法の神道”、“防御魔法の神道”又或是“冷气魔法の神道”。记得在这里给蕾姆装上防感电的饰品。

第二の间：黄色的豹子クァ-ル×100。一开始同时出现2只，中盘会同时出现3只，最后则会同时出现4只。这里最好采用在场地中央原地乱放“ファイアBOM2”的战术，因为这个敌人会瞬移到玩家身边来，所以基本上不停使用魔法就能将其全灭。注意敌人的放电攻击会引起我方感电，因此有条件的话要换上防感电饰品。注意敌人放出的黄色光球不能碰，是即死的。

虚空の回廊 参：有一个存档点。宝箱中能够获得“アダマンの小手”或是“ロイヤルクラウン”。记得在这里给蕾姆装上防沉默的饰品。

第三の间：グラシヤラボス×100，动作跟雪之巨人一样，多了一个冲撞。一开始是单个出现，30只过后开始2只一起出现，70只过后3只一起出现。它的攻击会附带毒、沉默与ストップ异常状态，尤其是中了沉默是相当致命的，因此还是带上防沉默首饰吧。

虚空の回廊 四：有一个存档点，存档点旁边是“タギスの辉石”。宝箱中能够获得“グロウエッグ”或是“マ-シャルネイ”。记得在这里给蕾姆装上防毒的饰品。

第四の间：像海龙一样的敌人，ムシュフシュ×100。一开始是单个出现，30只过后开始2只一起出现，70只过后3只一起出现。这个敌人会在身边散布带毒的水泡。单个时比较好对付，2只出现时就要注意在回收梵托玛前打出高级的“ファイアBOM2”，再回收梵托玛，之后再强制取消出“ファイアBOM2”来进行重合攻击。3只一起出现时，如果魔力不够高，最好是放弃梵托玛，一直连发“ファイアBOM2”比较安全。

虚空の回廊 五：有一个存档点。宝箱中能够获得“金のかみかざり”或是“マ-シャルダブ-”。

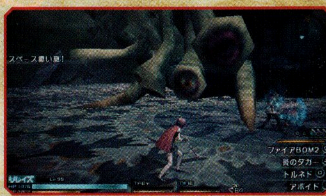
第五の间：キングベヒ-モス×100。一开始是单个出现，50只过后开始2只一起出现。这个敌人的防御非常高，三属性魔法和物理攻击都没有效果，只能靠蕾姆的“トルネド”来进行输出。当2只一起出现时，一定要1只1只的打倒，不然同时面对2只还是相当吃力的。

虚空の回廊 六：有一个存档点。宝箱中能够获得“圣なる腕轮”或是“パワ-スポット”。

选择の间：没有敌人，宝箱中可以得到饰品“ダ-クソウル”。

终焉の间：巨大的花型敌人スペ-スモルボル1只。弱点是火属性，对于一路攀爬到这里的玩家来说相信它是构不成威胁的。击倒它中央会出现宝箱，里面是最强的饰品“アギトの证”（发火、冻结、感电、沉默、毒、ストップ、即死、一击必杀、全天候无效；自带オ-ラ、プロテス、消费MP0、トランス、クイック、リジェネ状态；毒属性以外全属性50%防御；获得经验值4倍）。接着就可以从中央的魔法阵出塔了。

“アギトの证”一周目只能获得一个，再次爬完塔后宝箱中的道具是随机的。



全角色最强武器

获得条件为完成第七章的深红任务“マキナの战い”，也就是三周目以后。有一个黑色的球体将会沿着旧ロリカ地域→アズ-ル地区→ライロ-キ州→インスマ地方的顺序进行移动。接触它之后将会进入与玄武露希的战斗。战斗为1对1单挑，出战人员是在存活的角色中随机抽取。胜利可以获得该角色最强武器，失败则会被夺走一件武器。

从以上条件可以看出，为了获得对应角色的最强武器，我们可以先在大地图上找99级的怪，让其余的角色去自杀，这样遇到黑球时就100%是存活角色上场战斗。玄武露希的攻击方式比起主线流程中要多上一些，但本质没有变化，仍然是在攻击后露出重创点。因此可以给角色装上自动回避的アボイド，待对手攻击完毕后狙击其重创点就能快速结束战斗。

本战的S.O.任务一共5个：在15秒以内用冷气属性攻击命中，可以获得饰品“冰结の书”；在15秒以内用炎属性攻击命中，可以获得饰品“火灾の书”；在15秒以内用雷属性攻击命中，可以获得饰品“雷电の书”；5分钟内不使用魔法，达成后获得饰品“ショックキラ-”；5分钟以内合计输出30000以上伤害，获得饰品“リボン”。

全角色专用饰品

名称	详细	获得方法
神のルールブック	艾斯专用饰品，全魔力+30，附加耐える	二周目之后，使用艾斯乱入1000次以上
神秘の谱面	迪悠丝专用饰品，MP+50%，附加リジェネ	二周目之后，使用迪悠丝乱入1000次以上
森罗万象の事典	托雷专用饰品，攻击力+30，附加全天候无效	二周目之后，使用托雷乱入1000次以上
魔道士のリュック	凯特专用饰品，全魔力+50，冲击防御+40%	二周目之后，使用凯特乱入1000次以上
ヤヌスの眼镜	库茵专用饰品，火・冻・雷防御，作战中死亡后自动复活，招式发生变化（塔无效）	二周目之后，第二章自由行动中在里庭与库茵对话发生事件
モーグリの人形	辛珂专用饰品，攻击、防御+50	二周目之后，使用辛珂乱入1000次以上
魔女のパフューム	赛斯专用饰品，通常攻击附加即死・发火・毒效果	二周目之后，使用赛斯乱入1000次以上
乙女のレギンス	赛文专用饰品，防御+40，附加リジェネ	二周目之后，使用赛文乱入1000次以上
悟りの皆传书	艾特专用饰品，攻击力+60，全魔力−40　耐えるの效果	二周目之后，使用艾特乱入1000次以上
流星バックル	纳因专用饰品，HP+60%，附加耐える	二周目之后，使用纳因乱入1000次以上
HAGAKURE	杰克专用饰品，攻击力+80，防御力−50，附加リジェネ	二周目之后，使用杰克乱入1000次以上
オーダースーツ	金专用饰品，HP+50%，附加全天候无效	二周目之后，使用金乱入1000次以上
指导者のローブ	玛奇那专用饰品，防御+30，附加全天候无效	二周目之后，使用玛奇那乱入1000次以上
エンゲージリング	蕾姆专用饰品，全魔力+30，附加リジェネ	二周目之后，使用蕾姆乱入1000次以上

ヤヌスの眼镜

眼尖的读者应该发现了，在左面的列表中只有库茵的专用饰品获得条件是与其他人不同的。她的饰品自然也有古怪。当装备该饰品后库茵进入战斗不能时，会自动复活一次，然后进入暴走模式。通常攻击姿势会发生巨大的变化，特技与魔法会强制变为デバステ-ト（按住不放会一直攻击，参考玛奇那的钻头），AG常时回复且全身附加无敌效果。当然这么好的东西不会让玩家白白享用，该状态下库茵无法吸收梵托玛，且大概15秒之后，库茵自身就会进入永远的一击必杀状态。此时受到任何攻击，她就会再次进入战斗不能，且不会再复活了。

当然在暴走模式下，也是能够使用道具的。只要为她套上复活的状态，死亡之后也能再次复活为通常状态。如此反复就非常厉害了。





全辉石获得法

游戏中一共有43个辉石，遍布在世界各地。在伊斯卡（イスカ）深处有一名玄武士兵アトラ，与其对话可以选择将辉石交给他，就能得知该露希的生平（可以在朱之目录的“人物解说”一项下查看）。

名称	最快获得章节	获得方法
ミズアの辉石	第二章	“初阵の候补生”完成后，到マクタイ村和阶梯上方的村长对话，接着与全部村民对话完成召集村民事件，再和村长对话获得。
カヤハラの辉石	第二章	“レコンキスタ作战”完成后，在コルシ村的地面。
ユウの辉石	第二章	“レコンキスタ作战”完成后，进入アクヴィ村，树下有一个名为ナズナ的小女孩，和她对话两次后在附近游玩的小朋友会围过来，与任意一个小朋友对话后再和ナズナ对话一次，ナズナ会跑开，追上去后再和她对话一次，然后来到城镇的门口，此时出现一个送信的朱雀士兵，和她对话取得信再交给与ナズナ就能入手。
ルリハの辉石	第三章	“イスカ潜入指令”的作战当日，来到トゴレス地方的ギザイア，与入口处的朱雀文官对话帮她送信，每与她对话一次就可以看到收信人的名称，选择相应的房门就行了。第10封信需要找右边尽头的男性NPC读出生僻的名字，全部送完后再次对话即可入手。
ユカの辉石	第三章	自由时间中，来到ミィコウ镇后在转角处与围成四方形的4名男性对话，出现选项后选择带有“青”、“野性”、“气轻”、“やあ”字眼的选项，然后再次与他们对话后获得。
シャムハトの辉石	第七章	自由时间中前往イスカ村，与市长对话后，イスカ的宝石就会被小孩子拿走。追上去与小孩子对话，再与市长对话。小孩子说宝石丢了，与市长对话后再与收集辉石的玄武士兵アトラ对话，之后与陆行鸟旁的朱雀士兵对话全部选第一项获得イスカ的宝石，将其交给市长就能获得辉石。
マオナの辉石	第三章	“魔导アーマー破坏指令”作战当日，前往ロコル村，与里面的一个朱雀民对话，选择第一项，然后和所有的朱雀兵以及官员对话后，再次和该朱雀民对话入手。
カンナの辉石	第五章	“エイボン夺回作战”完成后，在トグア村石碑附近坐着画画的朱雀民对话，回答“六角形だよ”、“10mぐらい？”、“灰色の石だよ！”后就能取得。
スズスの辉石	第七章	自由时间中，前往メロエ村，在地面拾取。
エメの辉石	第七章	自由时间中，前往セトメ村的楼梯顶端，在最深处的地面。
イザヨイの辉石	第七章	“王国最后の日”完成后，前往ローシャナ村与朱雀文官对话，然后与西北处的朱雀兵对话，等他走开后辉石就在地面上。
セイシュウの辉石	第七章	“王国最后の日”完成后，前往ラーマ村与最深处的女性NPC对话并回答暗号，村口右边的苍龙市民会有关于暗号的提示，连续答对5次打开右边的门入手辉石。注意每回答一次暗号后要出入一次大地图。
ユーグの辉石	第七章	实战演习“捕虏救出作战”完成后，进入バズ村，辉石在下楼梯后的地面上。
カリガネの辉石	第七章	自由时间中，前往シャカラ村，先与西边的女性对话4次，然后再和附近徘徊的人对话，最后与东边的男性对话并用20个“ハイポーション”换取辉石。
ユズリハの辉石	第七章	“王国最后の日”完成后，前往ライローキ与NPC对话捐献100ギル，每次交钱后要出入一次世界地图，10次后获得辉石。
ハクロの辉石	第七章	实战演习“アミター制压战”完成后，前往アミター，反复进出村子，直到村里起雾后与トンベリ对话获得。如果一直不起雾的话先完成村子里的“レッサーロプロスを99体倒せ”依赖。

名称	最快获得章节	获得方法
アロワの辉石	第七章	实战演习“决战の地【アズール】”完成后，前往アズール与朱雀民对话，完成委托后获得钥匙打开车厢获得。
エルラガルの辉石	第五章	自由时间中，前往旧ロリカ地域，经由玄武クレバス来到アルテマ弹投下地，辉石在“大空洞への道”。
カイマーヌの辉石	第五章	自由时间中，前往ユハンラ地方的ユハンラ火山的最深处，辉石在“龙の头 东”。
ウルシャナビの辉石	第五章	自由时间中，前往メロエ地方的ベスネル钟乳洞，辉石在深处的“兽の寝床”。
サトリの辉石	第七章	自由时间中，前往灭びしヴァイルの地的サイレントヤード，辉石在最深处启动飞空艇的房间地上，务必先入手辉石后再启动飞空艇，具体请参见飞空艇获得方法。
ユキノの辉石	第一章后~最终章前	进入魔导院的里庭、テラス、チョコボ牧场和飞空艇发着所时会有一定几率遇到仙人掌（サボテンダー），在它逃跑时会掉落。
シドゥリの辉石	第七章	飞空艇入手后，飞往ベリト砂漠，辉石在东南方向的地上。
ニムルドの辉石	第七章	飞空艇入手后，飞往北の峡谷进入魔物の峡谷，辉石在“腐臭漂う谷底”。
コウゲツの辉石	第五章	自由时间中，前往インスマ地方的インスマ海岸可以获得辉石。在エイボン地方的ドグア可以接到打倒该海岸中苍龙兵的相关依赖。
アンシャルの辉石	第四章	“帝都脱出作战”完成后，在废屋的自由时间结束触发完剧情后，辉石在存档点右边。
タギスの辉石	第七章	飞空艇入手后，飞往エイボン地方的アギトの塔内，一直杀怪来到“虚空の回廊 四”，辉石就在地上。
エンリルの辉石	第七章	飞空艇入手后，飞往北の峡谷的西南方向，辉石在某座峡谷下的地面上。
ジウスドラの辉石	第五章	前往北トゴレス地方，经过北の回廊来到ユハンラ地方后，过桥后顺着右侧的河边前进，辉石就在沿途的地面上。
シロタエの辉石	第七章	“王国最后の日”完成后，进入王都マハマユリ沿路走到尽头，辉石就在地面上。
ヴェラの辉石	第七章	实战演习“决战の地【アズール】”完成后，辉石在アズール地区北面桥上的地面。
テオの辉石	第七章	“王国最后の日”完成后，辉石在セトメ地区大裂缝尖端的地面上，可以打开世界地图来查看位置。
リノイの辉石	第三章	前往イスカ地方，来到遗迹模样的地区后，辉石在西南方向上台阶后的平台地面。
イチョウの辉石	第七章	“王国最后の日”完成后，辉石在世界地图上ライローキ的附近地面上。
リーネの辉石	第五章	自由时间中，前往西ネシエル地区，辉石在西北方向边缘的地上。
ユルクの辉石	第五章	自由时间中，前往东ネシエル地区，从要塞前的桥过去后的右侧地面。
キヨサキの辉石	第五章	自由时间中，前往エイボン地方，辉石在アギトの塔北面环形陆地最尖端的地面上。
トコヤミの辉石	第六章	自由时间中，前往ローシャナ州，辉石在某块宽阔的地面上。
アマルダの辉石	第五章	自由时间中，前往インスマ地方，辉石在通往インスマ海岸那个小岛的东北处尽头。
セツナの辉石	第七章	自由时间中，前往メロエ地方的メロエ，村的左边有ベルネル钟乳洞，沿着洞口的左边一直走到西面的悬崖边上。辉石旁边还有特殊事件的关键道具“クラサメ指挥官のノーウィングタグ”。
クンミの辉石	第五章	从旧ロリカ地域的废屋出来后，往左边移动的地面上。
レムの辉石	最终章	最终BOSS前的“万魔殿 降神殿”。
マキナの辉石	最终章	最终BOSS前的“万魔殿 降神殿”。





“《轨迹》系列”新作如约登场，无论是游戏难度、流程长度还是剧情精彩程度都远超前作。本作以谜之少女纪娅为关键词，将一场政治斗争和巨大的阴谋展现给玩家。

RPG

英雄传说 碧之轨迹			
英雄传说 碧の轨迹			
Falcom	2011年9月29日	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

文 阿鲁

平凡英雄再度创造奇迹！

系统详解

按键操作

按键	非战斗	战斗
滑杆/方向键	移动	选择目标/移动
○	对话/攻击	确定
×	切换走和跑，长按为加速对话	取消
□	菜单	查看敌人详细情报
△	笔记本	S必杀技
L	切换队首角色	切换视角
R	查看小地图	切换视角
START	查看大地图	–

菜单解说

STATUS	查看角色状态，设置快捷S必杀技	
EQUIP	更换角色的装备和饰品	
ORBMENT	使用魔法、更换结晶回路和主结晶回路	
	ARTS	使用魔法
	QUARTZ	更换结晶回路和主结晶回路
ITEMS	查看、使用各种道具	
TACTICS	设置角色的排列顺序以及战斗时的站位	
SYSTEM	系统	
	SAVE	存档
	LOAD	读取存档
	DELETE	删除存档
	OPTION	游戏设置
	RECORD	查看已获得的实绩
	PRESTORY	查看前作故事概要、关键词和人物介绍
	TITLE	返回标题画面

笔记本解说

笔记本有着非常重要的作用，按住△键就会显示出笔记本的种类，然后配合方向键就可以选择想打开的笔记了。其中“调查手账”和“料理手账”在游戏中会经常用到。



调查手账	游戏中流程的进度、任务的要点以及完成情况等都可以在“调查手账”里查看，里面记录的内容非常详细，如果卡关了就打开来看看，基本就知道接下来要干什么、前往什么地方了。
战斗手账	记录了每个迷宫的魔兽情报。
料理手账	记录了已学会的菜谱，并且需要进入“料理手账”才能进行料理。
钓鱼手账	记录了钓鱼相关的详细内容。

角色各项数值和能力

名称	含义
HP	生命值，减到0时进入“战斗不能”状态
EP	魔法值，使用导力魔法就会消耗
CP	怒气值，使用必杀技时消耗
EXP	角色的总经验值
NEXT	升级所需经验值
STR	物理攻击力
DEF	物理防御力
ATS	魔法攻击力
ADF	魔法防御力
SPD	行动速度
MOV	移动力
DEX	器用度，关系到角色的命中率
AGL	敏捷度，关系到角色的回避率
RNG	攻击范围

主结晶回路

本作新增的要素，主结晶回路可以直观地提升角色的能力值，并且在战斗时附加各种效果。主结晶回路有等级的设定，升级后不但可以增加可提升的能力值，附加效果持续回合数和对应颜色的结晶属性值也会有所提升，甚至还会解锁新的附加效果。不过主结晶回路的升级速度很慢，需要通过大量的战斗来累积经验值。主结晶回路可在中央广场的导力商店中购买，也可以从宝箱中获得。

状态栏

图标	名称	效果
	毒	行动后受到小幅度伤害
	炎伤	行动后受到大幅度伤害
	冻结	行动不能，受到中幅度伤害
	封技	不能使用攻击、必杀技以及S必杀技
	封魔	不能使用魔法
	暗黑	器用度和敏捷度大幅下降
	睡眠	行动不能
	气绝	行动不能
	混乱	不分敌我进行攻击
	石化	行动不能，受到攻击时30%的几率即死
	透明	敌人的攻击必定会心一击
	物理防御	彻底防御一次物理攻击
	魔法反射	反射一次魔法攻击
	完全防御	防御一次物理或魔法攻击
	HP回复	每回合HP回复
	CP回复	每回合CP回复
	即死	受到攻击后战斗不能

※图标右下角的数字代表状态持续的回合数，其中还包括各种能力的上升和下降，由于都是对应的英文，一目了然，因此就不一一列举了。

作成魔法

战术导力器对应的结晶孔都有不同的颜色相连，不同的角色所持的战术导力器上的结晶孔位置和对应属性都有区别，每个结晶回路都有自己的属性值，只要这些由相同颜色连起来的结晶孔里放置的结晶回路的属性值加起来到达了某个魔法所需的属性值，那么该角色就能使用这个魔法。当然，结晶回路本身也有自己的能力，后期一些高级结晶回路的能力非常诱人。因此，如何协调所需魔法和能力的配置就是玩家最重要的选择了。所有魔法所对应的属性值可以在“搜查手账”里的“リスト”选项中查看。

料理

本作中的料理配方需要和特定的NPC对话或者调查书本才能够学会。学会料理配方之后打开料理手帐可选择同伴进行料理，料理结果一共有成功、大成功、预想外和失败四种，其中前三种结果会被记载在料理手帐中。

配方	获得方法	名称	效果
ピリ苦坦々面	第3章第1天进行“グルメガイドの取材协力”任务时自动获得	天上面《日轮》（大成功）	HP30%回复、CP+50
		ピリ苦坦々面（成功）	HP10%回复、CP+25
		极苦面《断头》（预想外）	CP+100，并且处于濒死状态
药膳麻婆豆腐	终章在龙老饭店和チャンホイ对话（获得23个配方的情况下）	神仙麻婆《麒麟》（大成功）	HP75%回复、EP75%回复、CP+75
		药膳麻婆豆腐（成功）	HP40%回复、EP40%回复、CP+40
		炼狱麻婆《暗魔》（预想外）	CP+200或CP为0，并且处于濒死状态
龙老炒饭	第1章第1天进行“帝国书记官の身元确认”任务时自动获得	天下一炒饭（大成功）	HP15%回复、解除“战斗不能”状态
		龙老炒饭（成功）	HP5%回复、解除“战斗不能”状态
		まだら焦げ饭（预想外）	HP5%回复、解除“能力低下”状态
スタミナステーキ	第4章城市被袭击后，在旧市街坏掉的仓库中的箱子上取得	极上ステーキ《刚》（大成功）	HP40%回复、STR+50%
		スタミナステーキ（成功）	HP20%回复、STR+50%
		顽固肉《严》（预想外）	HP10%回复、获得“物理防御”效果
煮入みシチュー	第2章第1天之后在圣ウルスラ医科大学女子宿舍调查护士长房间的书架	三日煮入みシチュー（大成功）	HP30%回复、解除全异常状态
		煮入みシチュー（成功）	HP10%回复、解除全异常状态
		混沌煮入み《浊》（预想外）	HP15%回复、EP15%回复、CP+15
满腹寄せ锅	第1章第1天之后在欢乐街的ホテル・ミレニアム3楼客厅调查桌子	大地锅《烂慢》（大成功）	HP60%回复、解除“石化”状态
		满腹寄せ锅（成功）	HP30%回复
		男料理《山》（预想外）	HP10%回复、解除“石化”、“冻结”状态
芳酵潮锅	第2章第1天之后在タングラム门3楼通道的箱子上	天河锅《瑞云》（大成功）	HP60%回复、解除“炎伤”状态
		芳酵潮锅（成功）	HP25%回复、解除“炎伤”状态
		男料理《川》（预想外）	HP10%回复、解除“毒”、“暗黑”、“炎伤”状态
フライドフィッシュ	第1章第2天之后在矿山町宿酒场调查告示	特急フライ《疾》（大成功）	HP10%回复、SPD+50%
		フライドフィッシュ（成功）	HP5%回复、SPD+25%
		フィッシュアロー（预想外）	攻击：威力300，25%几率附带“战斗不能”效果
匠风オムライス	第2章第1天之后在アルモリカ村宿酒场调查告示	メガ盛りオムライス（大成功）	HP60%回复、CP+30
		匠风オムライス（成功）	HP40%回复、CP+20
		激辛ボムライス（预想外）	攻击：威力350，80%几率附带“炎伤”状态
ハーブパスタ	第3章第1天之后在中央广场ヴァンセット的厨房调查告示	翠玉面《愈し》（大成功）	HP50%回复、解除“封技”、“封魔”状态
		ハーブパスタ（成功）	HP25%回复、解除“封技”状态
		ニードルパスタ（预想外）	攻击：威力450，必定附带“气绝”状态
ライトバーガー	第1章第1天之后在旧市街メゾン・イメルダ最深处调查走道的架子上（第4章以后就无法获得了）	ダブルバーガー（大成功）	HP30%回复、CP+30
		ライトバーガー（成功）	HP15%回复、CP+15
		ビターバーガー（预想外）	HP5%回复、CP+40
あつあつチーズピザ	第4章第17天之后在ジオフロントC区画末端室调查披萨盒子	クワトロチーズピザ（大成功）	HP75%回复、CP+60
		あつあつチーズピザ（成功）	HP50%回复、CP+30
		クワトロトマトピザ（预想外）	HP5%回复、CP+95
フレッシュサンド	第1章第1天之后在クロスベル大圣堂守墓小屋的桌子上	パワフルサンド（大成功）	HP15%回复、STR+25%
		フレッシュサンド （成功）	HP15%回复
		プロテクサンド（预想外）	HP5%回复、DEF+50%
行乐ランチボックス	终章在旧市街ナインヴァリ地下室的架子上（“阳溜まりのアニエス 14卷”入手后）	真心弁当《诚》（大成功）	HP80%回复、解除全异常状态
		行乐ランチボックス（成功）	HP40%回复、解除全异常状态
		不思议弁当《仰天》（预想外）	攻击：威力500，必定附加随机异常状态
ミルクポタージュ	第2章第1天之后在ブルガード门2楼队员待机室的桌子上	ブリリアントスープ（大成功）	HP15%回复、ATS+50%
		ミルクポタージュ（成功）	HP10%回复、ATS+25%
		マジカスープ（预想外）	HP5%回复、ATS+25%、ADF+25%

配方	获得方法	名称	效果
七色わたあめ	间歇章节中调查游乐场休息室的长凳	ワンダーキャンディ（大成功）	HP+40%回复、EP20%回复
		七色わたあめ（成功）	HP20%回复、EP20%回复
		エニグマキャンディ（预想外）	HP10%回复　、EP+10%回复、ATS+50%
スイートショコラ	第4章第7天之后在行政区市民会馆2楼的チャリティ会场调查告示	天果《夜月》（大成功）	HP60%回复、ATS+50%、ADF+50%
		スイートショコラ（成功）	HP30%回复、ATS+25%、ADF+25%
		リフレクショコラ（预想外）	EP50%回复、附加“魔法反射”效果
つるつる杏仁豆腐	第2章第1天之后在ボート小屋的桌子上	宝果《白雪》（大成功）	HP30%回复、回避率+30%
		つるつる杏仁豆腐（成功）	HP15%回复、回避率+15%
		プルプルプリン（预想外）	HP5%回复、回避率+50%
ミックスジェラート	第1章第1天之后在西通り，ダリーズ商店2楼的书架上	冰果《七彩》（大成功）	HP40%回复、EP20%回复
		ミックスジェラート（成功）	HP20%回复、EP10%回复
		リカバリアイス（预想外）	HP10%回复、EP10%回复、解除“战斗不能”状态
轻快ポップコーン	第3章第1天之后在行政区图书馆1楼楼梯旁边的书架上	绝果《瞬动》（大成功）	HP30%回复、SPD+25%、MOV+5
		轻快ポップコーン（成功）	HP30%回复、MOV+3
		隐密ポップコーン（预想外）	HP20%回复、附带“透明”效果
こだわり抹茶ラテ	间歇章节之后调查保养地ミシュラム的ホテル・デルフィニア2楼大厅的桌子	玉露《绿风》（大成功）	HP40%回复、解除“战斗不能”状态
		こだわり抹茶ラテ（成功）	HP20%回复、解除“战斗不能”状态
		良药《熊笹》（预想外）	CP+10、解除“能力低下”效果
ベルベリージュース	第2章从里通り进入百货店タイムズ的时候调查柜台里面的告示（只有在第2章从里通り进入百货店时能获得）	甘露《紫绀》（大成功）	HP60%回复　命中率+50%
		ベルベリージュース（成功）	HP30%回复、命中率+50%
		パープルリキッド（预想外）	EP30%回复
浓厚カプチーノ	第1章第1天后在里通り的ガランテ吧台的左侧	黑茶《梦魔杀し》（大成功）	HP20%回复、解除“睡眠”、“混乱”、“气绝”状态
		浓厚カプチーノ（成功）	HP10%回复、解除“睡眠”状态
		ブラウンリキッド（预想外）	EP20%回复
ピンキーローズ	终章ベルガード门地下月台东边的箱子上	秘水《桃源乡》（大成功）	HP100%回复、解除“战斗不能”状态
		ピンキーローズ（成功）	HP50%回复、解除“战斗不能”状态
		ももいろリキッド（预想外）	EP全回复



系列作品的传统项目，比起看到感叹号图标出现时再拉竿，在听到“叮”的一声提示音时立刻按键拉竿钓到鱼的成功率要高得多，因此建议玩家在钓鱼环节中戴上耳机或者调大PSP的音量，这样钓鱼过程会轻松很多。在特定地点可以和别人进行爆钓比赛，和龙老饭店旁边的鱼商マルテ对话可以用钓到的鱼换东西。



▲克罗斯贝尔全渔点。



鱼竿获得方法

名称	成功率补正	获得方法
プライマリロッド	–	初期获得
リトルシューター	+0.10秒	赌场奖品
竹竿	+0.05秒	月の僧院（第2章）中的宝箱
刚竿バイキング	+0.10秒	第3章第1天，打倒幻兽后返回ボート小屋自动获得
アクアルーラー	+0.15秒	在战胜《钓皇》レイクロードIII世前，持有“翡翠のライン”、“琥珀のリール”、“红莲のフック”、“绀碧のロッド”的情况下和ボート小屋前的ペーター对话后获得（注1）

※注1：4件物品是通过钓到エメロダ（5号钓点）、ティガロック（13号钓点）、クリムゾンイータ（9号钓点）和ブルドラゴン（3号钓点）这4种鱼后获得的。

和マルテ对话可交换的物品

鱼类	交换品
ファイタ	时のゼピス×5
スノーシュラブ	幻のゼピス×5
エーゼル	セサミオイル、ハニーシロップ、百药精酒
カサギン	空のゼピス×5
アルモリカブチ	万能ネギ×2
トタス	粒コショウ、ホットペッパー、粗挽き岩盐、挽きたて小麦粉
オロショ	プチキャロット×4
ロック	セサミオイル、ハニーシロップ、百药精酒
レインボウ	全部种类セビス×5
ピラーニャ	グリーンハーブ×4
カルプ	朝摘みリーフ×3
グラトンバス	地のゼピス×5
トラード	王样ポテト×4
グラディエタ	全部种类セビス×5
レイエー	水のゼピス×10
サンショ	风のゼピス×10
サモーナ	ベルベリー×3
アローチ	火のゼピス×10
イール	暗黑茸、七彩豆、にがトマト
アダマンタス	发芽玄米×3
クインシザー	暗黑茸、七彩豆、にがトマト
バルルク	五壳味噌×3
タイタン	新鲜ミルク、できたてチーズ、とれたて卵、霜降りヒレ肉
ゴルドサモーナ	空のゼピス×50
オオザンショ	幻のゼピス×20
ノーブルカルプ	全部种类セビス×10
エメロド	风のゼピス×500
ティガロック	地のゼピス×500
クリムゾンイータ	火のゼピス×500
ブルドラゴン	水のゼピス×500
ギガルーク	时、空、幻のゼピス×500

给猫喂食

钓到的鱼和做料理失败的物品在特务支援课顶楼给猫喂食，猫会回赠结晶回路。以下是喂食物品与回赠物品列表。

喂食	回赠
スノーシュラブ	精神1
エーゼル	魔防2
カサギン	省EP1
アルモリカブナ	移动1
トタス	命中1
オロショ	恶戏
ロック	防御2
レインボウ	情报
ピラーニャ	暗暗の刃
カルプ	HP1
グラトンバス	攻击1
トラード	混乱の刃
グラディエタ	妨害1
レイニー	丹精
サンショ	回避1
サモーナ	驱动1
アローナ	炎伤の刃
イール	行动力1
アダマンタス	石化の刃
クインシザー	攻击3
パルルク	命中3
タイタン	防御3
ゴルドサモーナ	天眼
オオザンショ	HP3
ノーブルカルプ	幸运
エメロド	美臭
ティガロック	虎威
クリムゾンイータ	龙眼
ブルドラゴン	治愈
ギガルーク	混乱の刃2
ねこまんま	魔兽の鱼肉×3

赌场

赌场位于クロスベル市的欢乐街，里面的游戏都非常简单，熟悉规则后很快就可以赢得换取奖品的代币。而且代币也不贵，不想在赌博上浪费时间的玩家可以直接用钱买代币来换取奖品。

奖品	所需代币数量	贩卖时期
Uマテリアル	200	1章
钓りエサセット	200	1章
リトルシューター	500	2章
コンフォートチェア	400	1章
トリスタン号	2000	2章
ミニ．アクアリウム	500	2章
ジュークボックス	2000	3章
フィッシュアロー	200	1章
激辛ボムライス	400	3章
ニードルパスタ	450	3章
カゲマル头巾	200	1章
スナイパーバレル	1000	3章
みーしぇリボン	2000	3章
不思议弁当《仰天》	800	4章
幸运の刻印	10000	4章

导力车

本作增加的新要素，使用导力车可以前往导力巴士可以到达的任何地方。除此之外，玩家还可以在中央广场的导力商店中购买导力车的部件和换装，随着流程的推进还可以陆续购买HP回复、EP回复和CP回复的插件，给导力车装上以后就可以直接在车里睡觉进行回复，非常方便。

导力车部件获得方法

名称	最快获取章节	获取地点	价格
オーバーフィンダー	第2章第1天	中央广场的オーバルストア购买	2000
サイドステップ	第2章第1天	中央广场的オーバルストア购买	2000
リアスポイラー	第2章第1天	中央广场的オーバルストア购买	2000
フロントバンパー	第2章第1天	中央广场的オーバルストア购买	2000
パトランプ	第2章第1天	中央广场的オーバルストア购买	2000
强化ホイール	第2章第1天	中央广场的オーバルストア购买	2000
HPチャージャー	第2章第1天	中央广场的オーバルストア购买	100
EPチャージャー	第2章第1天，购买HPチャージャー之后	中央广场的オーバルストア购买	1000
CPチャージャー	第2章第1天，购买EPチャージャー之后	中央广场的オーバルストア购买	10000
CPDカラー	第2章第1天	中央广场的オーバルストア购买	500
みつしぃカラー	第2章第1天，购买HPチャージャー之后	中央广场的オーバルストア购买	2000
ペインカラーE	第2章第1天，购买EPチャージャー之后	中央广场的オーバルストア购买	10000
ペインカラーT	第2章第1天，购买EPチャージャー之后	中央广场的オーバルストア购买	10000
スカイカラー	第1章第2天	住宅街的ヘイワース宅2楼的架子上	
ノーブルカラー	第2章第3天	欢乐街剧团里道具屋的箱子上	
チャームカラー	第1章第2天	マインツ矿山地下的箱子上	
ワイルドカラー	第2章第3天，任务“消えたコレクションの搜索”中	IBC会长室的架子上	
クールカラー	第2章第3天	オルキスタワー1楼大厅的椅子上	
ガードカラー	第2章第1天	タングラム门食堂的箱子上	
ポップカラー	第2章第1天	アルモリカ村宿酒场2楼大房间的柜子上	
シャインカラー	第2章第2天，任务“共和国临检官の作业补助”中	クロスベル车站的椅子上	
ディープカラー	第3章第2天，任务“误配荷物の再配达”中	住宅街空家的架子上	

搜查官等级

在完成任务后，除了可以获得金钱和道具的奖励外，还可以获得DP点数的奖励，DP点数关系到搜查官等级的提升，当点数达到某个数值时，玩家的搜查官等级就会升级，等级提升后还可以获得额外的奖励。

搜查官等级	必要DP	奖励
上级搜查官・15th	–	–
上级搜查官・14th	15	规律の徽章
上级搜查官・13th	35	情报
上级搜查官・12th	55	勇气の徽章
上级搜查官・11th	75	ウィング
上级搜查官・10th	95	超・必杀ハチマキ
上级搜查官・9th	120	练气
上级搜查官・8th	145	闪光の徽章
上级搜查官・7th	170	机功
上级搜查官・6th	200	超・斗魂ベルト
上级搜查官・5th	230	グラールロケット
上级搜查官・4th	260	ストレガーΩ
上级搜查官・3rd	290	パワードスーツZ
上级搜查官・2nd	330	エンブレム
上级搜查官・1st	380	正义の徽章

任务

前几章需要通过完成任务来推进剧情，其中紧急任务关系到剧情的发展，而分支任务都可以选择性地做。接任务的地点依旧在“特务支援课”的宿舍一楼（后期可在飞船上接任务），调查终端机然后选择“支援要请の确认”就可以看到当前已经出现的分支任务了。接受任务后可以在“调查手账”里查看任务详情以及完成方法，大部分任务需要前往指定地点与委托人对话才能正式开始进行任务。当完成任务后还需要来到终端机处选择“本部に报告する”结算任务奖励，这样才算正式完成了任务。所有任务都有时效性，当故事的进程达到一定程度时，一些时效性短的任务就不能再完成了，由于完成任务关系到搜查官等级的提升和部分奖励物品的获得，因此最好完成所有分支任务后再推进主线剧情。

成就系统

和前作一样，本作也有成就（实绩）系统，当在游戏中达成某项特殊的条件之后，画面右上方即会显示获得成就的通知。达成成就后可获得相应的点数，玩家可以利用这些点数购买二周目游戏时的继承要素。

成就名	奖励点数	获取方法
エニグマⅡユーザー	50	取得エニグマⅡ后
天眼の识者	100	收集所有敌人的情报
市民のヒーロー	100	完成全部支援要请
ノベルラバー	100	集齐全部的“阳溜まりのアニエス”
トレジャーハンター	100	开启所有宝箱
クオーツコレクター	100	收集全部种类的结晶回路
インテリアコレクター	50	收集所有的家具和导力器的换装
カーマニア	50	收集所有的导力车部件
爆钓王	100	钓起全部种类的鱼
炎の料理人	100	收集全部种类的食谱
三ツ星シェフ	50	完成全部食谱的“大成功料理”
型破りシェフ	50	完成全部食谱的“予想外料理”
百万长者	50	所持金达到1000000时
继续の粹人	50	游戏时间超过100小时
ホラーバスター	100	鬼屋迷你游戏的点数突破4000点
ポムっと！マスター	100	打败迷你游戏“ポムっと！”中的全部对手
力战の勇士	50	战斗胜利次数达到100次
奋战の猛者	100	战斗胜利次数达到500次
历战の胜者	150	战斗胜利次数达到1000次

成就名	奖励点数	获取方法
千讨の志士	100	打倒敌人数量超过2000
雷光一闪	50	先制攻击发生次数超过100次
超绝秘技	50	S必杀技的发动次数超过100次
百花迎击	50	阻止敌人的魔法驱动超过100次
绚烂攻守	50	战斗评价系数加成达到4.00
连战连破	50	获得三连锁战斗的胜利
八头击灭	50	同时打倒8名敌人
灭绝淘汰	50	一场战斗中打倒16名敌人
爆裂果敢	50	爆裂模式发动50次以上
至高の剑	100	做出最强武器
至境の珠	100	获得全属性的主结晶回路
七耀の贤士	100	使用过全属性最强的魔法
无双の烈士	50	ロイド、エリィ、ティオ和ランディ的等级达到120以上
コンビマスター	100	习得全部的合体必杀技
超一流搜查官	100	达到搜查官最高等级
腕利き搜查官	100	HARD难度下通关
传说の搜查官	200	NIGHTMARE难度下通关
Dの追及者	50	DG教团的末端全解析（集齐全部“フラグメント”后交给警察局的レベッカ）
解き明かせし者	200	找出凯被害的真相

成就名	奖励点数	获取方法
红の讨伐者	200	打倒ヴァーミリオン，二周目才能挑战
钢に届きし者	200	终章在星见之塔与アリアンロード的战斗中，将其面具破坏后并获得胜利
Dの残影	50	完成序章
予兆～新たなる日々	50	完成第1章
西ゼムリア通商会议	50	完成第2章
束の间の休息	50	完成间歇章节
胎动～兽たちの谢肉祭	50	完成第3章
运命のクロスベル	50	完成第4章
伪りの乐士を超えて	50	完成断章
それでも仆らは。	50	完成终章
エリィとの绊	50	终章时达成エリィ的结局
ティオとの绊	50	终章时达成ティオ的结局
ランディとの绊	50	终章时达成ランディ的结局
ノエルとの绊	50	终章时达成ノエル的结局
ワジとの绊	50	终章时达成ワジ的结局
リーシャとの绊	50	终章时达成リーシャ的结局
ダドリーとの绊	50	终章时达成ダドリー的结局
届いた想い、系がる绊	200	终章时达成其他人的结局

战斗相关

战斗选项解说

选项	说明
移动	控制角色站位
アーツ	使用导力魔法，需消耗EP
攻击	普通攻击，不同的角色攻击范围不同
クラフト	使用必杀技，需消耗CP
道具	使用道具，回复料理以及攻击料理
退却	逃跑，可以看到当前战斗逃跑的成功率

游戏的难易度

游戏一共分为4个难度，不同难度下的敌人强度也有所差别，建议一周目选择EASY或者NORMAL难度，等二周目继承了各种要素后再来挑战高难度。

各难度下敌人的能力补正

EASY		HARD	
HP	70%	HP	117%
STR	70%	STR	118%
DEF	70%	DEF	118%
ATS	70%	ATS	120%
ADF	70%	ADF	120%
SPD	70%	SPD	120%
NORMAL		**NIGHTMARE**	
HP	100%	HP	131%
STR	100%	STR	131%
DEF	100%	DEF	131%
ATS	100%	ATS	131%
ADF	100%	ADF	131%
SPD	100%	SPD	145%

遇敌

本作的敌人在地图上可以看见，在野外或迷宫里按下○键可进行攻击，在未被魔物发现时攻击它们的背部可令其眩晕，如果被发现时也可以通过攻击让魔物暂时停止行动。当魔物眩晕后接触并进入战斗时将发动奇袭攻击，此时我方必定优先行动，前四次攻击附加1.5倍的额外奖励，并且进行一齐攻击的几率大增；如果只是从背部接触魔物进入战斗，就只触发优先行动；正面接触则没有任何优势；如果我方背部接触敌人，则敌人必定优先行动。只要队伍中的任意一人碰到魔物就会触发战斗，由于队伍几乎都是4人一起行动，因此在迷宫里前进时需要时刻注意队伍与魔物之间的距离。

战斗评价

在战斗中达成了某些条件，战斗后会给与一定的评价，这些评价都附加经验值加成系数，而且可以叠加甚至重复获得，处理得当的话，可以在一场战斗中获得2倍甚至更多的经验值。

名称	条件	加成系数
チェインバトル	连续战斗	+0.5
アラウンドキル	同时打倒4个以上敌人	+0.4
トリプルキル	同时打倒3个以上敌人	+0.3
トリプルキャンセラー	打断敌人3次咏唱状态	+0.3
サポートキル	使用援护角色打倒敌人	+0.3
ダブルキル	同时打倒2个以上敌人	+0.2
リベンジャー	濒死状态下获胜	+0.2
ノーダメージ	无伤获胜	+0.2
ノームーブ	不移动的情况下获胜	+0.2
セブンラッシュ	我方成员连续行动7次	+0.1
トリプルカウンター	成功反击3次	+0.1
アイテムラヴァー	使用3回道具	+0.1
オーバーキル	伤害为敌人残血的5倍以上	+0.1
カウンターキル	靠反击打倒敌人	+0.1
アナライズ	入手敌人的所有情报	+0.1
マスターアーツ	使用主结晶回路的魔法	+0.1
バースト	进入爆裂模式	+0.1
ファストアタック	奇袭攻击进入战斗	+0.05
スピードキル	三次行动内结束战斗	+0.05
ノーキュリア	异常状态自然回复3次	+0.05

关于CP

CP相当于角色的必杀槽，攻击敌人或受到攻击时都会增长，也可以通过在酒店休息或使用可回复CP的料理和药品来增加。角色使用必杀技（クラフト）就会消耗CP，必杀技会随着角色等级的提升而升级。每个角色最多可以累积200点CP，只要CP超过了100点就可以使用S必杀技，S必杀技除了可以在角色行动时进行选择，还可以在非该角色行动时按下△键，并选择想使用S必杀技的角色，这样该角色就会无视行动顺序，立即使用必杀技。由于可以无视行动顺序，因此在对付BOSS时可以灵活运用。跟前作相同，在击倒敌人的瞬间立刻使用S必杀技。这样在战斗后，S必杀技的发动次数就会增加。这个秘技的重点就在于玩家要非常确定能够在哪一击将敌人击倒，在发动攻击途中按住△待机，然后在敌人消失的途中发动S必杀技。这样一来S必杀技的次数就会增加，但不需要消耗CP值。

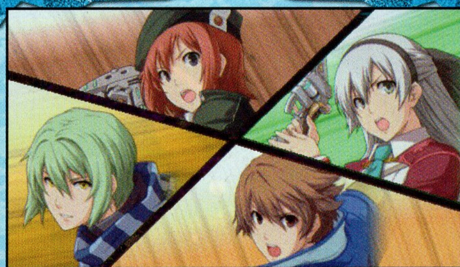
行动顺序中附加的额外奖励

图标	作用
	HP回复10%・50%
	EP回复10%・50%
	CP回复10%・50%
	攻击敌人能获得更多的耀晶片
	攻击、魔法、回复效果1.5倍
	物理攻击时，将对手打消失一段时间
	物理攻击时必定即死（有耐性除外）
	攻击、魔法完全防御
	2回行动
	一齐攻击



爆裂模式（バースト）

本作新增的模式，在部分场景可使用的战斗系统。当可以使用该系统时，战斗时右上角会多出一条爆裂槽，攻击敌人时该槽就会不断蓄积，连续攻击回数越多，蓄积速度越快，不过相反地，受到敌人攻击时该槽会减退，蓄满之后一段时间内不进入该模式的话，爆裂槽也会减退。当爆裂槽蓄满之后，轮到我方角色行动时，可以在攻击指令的位置按方向键右键选择进入爆裂模式，必须4人在场时才能发动。发动之后所有角色的攻击力增加，所有异常状态全恢复，敌人正在咏唱的技能自动取消，我方角色行动不消耗AT（等于说可以连续行动），使用魔法不需要咏唱。蓄满之后的爆裂槽共有6格，每行动一次，爆裂槽就会减少一格，清空后恢复普通战斗。爆裂模式在对付宝箱怪和BOSS战时非常好用，是危机时刻用来救命的稻草，一定要善加利用。





主结晶魔法

当主结晶回路升到5级时就会解锁该回路的主结晶魔法，之后在战斗中可以在魔法的“マスタ-”一栏中找到并使用。使用之后在一定的范围内就会拥有主结晶魔法附带的效果，等到再次轮到使用者行动时可选择继续或取消，选择继续维持的话消耗EP为使用时的一半。主结晶魔法所附带的效果一般都比较强力，在对付宝箱怪和BOSS战时值得一用。

最强装备

在游戏的终章，可以制作出角色的最强装备。最强装备分为最强武器与最强防具，都是在旧市街的ギョ-ム工房找ギョ-ム制作。最强武器可制作时会在对话中出现选项，而最强防具则是直接添加在改造菜单中。其中最强武器的做成还关系到成就“至高の剑”的取得。

最强武器

制作可能时期为最终迷宫出现后。在身上持有“ゼムリアスト-ン”1个或是“ゼムリアスト-ンの欠片”5个的情况下与ギョ-ム工房店主对话，就能进行制作。“ゼムリアスト-ン”的获得条件为集齐全14卷“阳溜まりのアニエス”，然后到ミシュラム旅馆2楼与占卜师交换。以下是“阳溜まりのアニエス”的获得方法。

卷数	获得方法
1	第1章在警察学校从ホアン事务长处获得
2	第1章在マインツ最东北处眺望景色的炭矿夫处获得，又或是第二章在タリーズ商店购买
3	第2章开始后立刻在里通り的店中，从イメルダ处获得
4	第2章ダドリー加入后，从法律事务所的イアン助手处获得
5	第2章第3天，在アルモリカ村的酒场，坐在柜台处的人那里获得
6	间歇章节中泳装剧情时，调查左边的黑猫，给它“ねこまんま”后获得
7	第3章第1天，击倒2只幻兽后，在墓地与ミュシャ夫人对话获得（要在与大司教对话之前）
8	第3章第2天，前往人形工房前，与ベルガード门屋顶士兵对话获得
9	第3章第3天，从タングラム门的ダグラス副司令处获得
10	第4章第1天，与オルキスタワー屋顶的人对话获得
11	第4章第2天，在东通り的アカシア庄，与2楼右边房间的人对话获得
12	终章第一次前往マインツ时，从女服务员处获得
13	终章议长演说后，前往ウルスラ病院从ファラ夫人处获得
14	终章最终迷宫出现后，与交换屋里的ナインヴァリ交换获得（交换所必需的装备可以在クロスベル百贷店2楼的店，以及赌场的奖品处直接购买）

“ゼムリアスト-ンの欠片”在终章クロスベル市解放后可以获得。5个碎片的具体位置在オルキスタワ-屋顶中央、西クロスベル街道・线路第2图燃烧的地方、ミシュラム的镜の城的最上阶、アルモニカ村宿屋2楼与ケビン对话（队伍中要有ワジ）、マインツ宿屋靠里的房间与ヨシュア对话。另外在2周目后，终章可以与隐藏的魔兽交战，将其击倒同样能获得碎片。魔兽一共有5只躲在各地，下面是5只魔兽的具体位置。

ジオフロントD区画：从旧市街进入后，带魔兽的宝箱所在场所的后面。

ジオフロントC区画：从港湾区・灯台的入口进入，一开始的宝箱处。

マインツ旧矿山：里面的キノコ道。

ウルスラ间道：从传送阵的场所往左前进。要先和LV116的グレンデル×6战斗。

湿地带：游击士エオリア倒下的地方。

将5只魔兽全部击倒后将会出现信息，ミシュラム附近会出现红き湿原。击倒在那里的ヴァ-ミリオン会获得成就“红の讨伐者”以及饰品“光晓の冠”（全状态异常、能力低下以及迟延效果无效化）。

最强武器			
装备者	名称	STR	追加性能
ロイド	インフィニティ	+700	DEF+60、SPD+10、回避率+15%
エリィ	エクスシレイ	+700	RNG+7、命中率+100%、会心率20%
ティオ	コスモコラプサー	+680	RNG+2、ATS+50、命中率+100
ランディ	ディノティックアビス	+790	RNG+1、战斗不能+20%
ノエル	アークソレイユ	+750	RNG+6、石化付加+20%
ワジ	セブンスアーム	+700	回避率+15%、会心率+30%
リーシャ	曳影之剑	+777	RNG+1、战斗不能+25%
ダドリー	ヒンメルトロア	+730	RNG+6、会心率+30%

最强防具

制作可能时期为终章突入クロスベル市后。身体装备的必需素材为“デヴァインクロス”1个和“Uマテリアル”10个。“デヴァインクロス”在终章的交换屋，以“Uマテリアル”50个进行交换，因此实际上需要60个“Uマテリアル”，可以在赌场的奖品处以6万金额进行购买。

身体装备				
装备者	名称	DEF	ADF	追加性能
ロイド	ブレイブジャンパー	555	90	SPD+5
エリィ	クラリティドレス	555	110	ATS+20
ティオ	インテレクトマント	575	90	ATS+20
ランディ	ワイルドフルコート	575	70	SPD+5
ワジ	テスタメントクロス	575	100	ATS+20
ノエル	エクステンドギア	555	90	SPD+5
ダドリー	プリンシパルスーツ	575	80	SPD+5
リーシャ	歼天幻舞装	555	120	ATS+20

最强足装备的必需素材为以“リジットギア”（商店货的最强鞋）为基础，男性用加上“空のセピス”×1000，女性用加上“幻のセピス”×1000。

足装备					
装备者	名称	DEF	MOV	SPD	追加性能
男性用	ディバーゴルティア	280	+4	+5	命中率+20%
女性用	アルジェムスター	280	+4	+5	回避率+10%



流程攻略

※本篇攻略以Normal难度为准

序章 D的残影

（Dの残影）

虽然DG教团事件已经完结，但教团残党——原市长秘书阿内斯特（アーネスト）却带着原议长哈尔托曼（ハルトマン）逃跑了。为了将这两个重要犯人捉拿归案以及彻底肃清DG教团残党，特务支援课的罗伊德、警备队的诺埃尔（ノエル）、搜查一课的精英达多利（ダドリー）以及游击士协会的阿里欧斯（アリオス）4人一行来到了位于卡尔瓦德共和国（カルバード共和国）阿尔泰尔市附近的原DG教团据点对二人进行追捕。

剧情之后在洞窟入口处开始第一场战斗，主要是给玩家熟悉各种指令和操作，阿里欧斯和达多利的等级比较高，交给他两人主攻可轻松解决战斗。进入洞窟后两位前辈将两颗主结晶回路交给了刚刚开始使用新型导力器的罗伊德和诺埃尔，装备之后和两位前辈对话，然后就可以开始探索第一个迷宫了。往东北方向前进，途中会遇到有教团标志的关闭的石门，继续前进会发现以前用来做人体试验的机器，以前阿里欧斯和罗伊德的哥哥凯就是在这里救出了被用作人体试验的少女缇欧。继续深入可发现机关，拨动后之前关闭着的石门开启，沿途的箱子和破损的石柱都是可以破坏的，被破坏的物体有一定几率掉落食材、鱼饵等物品。进入石门后往北走会进行一场固定的杂兵战，没什么难度，分支路往右走可以回收宝箱，往左走会遇到目标人物阿内斯特和哈尔托曼，看到追来的众人后，阿内斯特不紧不慢地召唤出两只杂兵拖延时间，自己则拖着哈尔托曼往洞窟深处走去。

BOSS战 レグナ・ヴリエル×2

这两个敌人会使用回复、直线攻击以及范围冰属性攻击，分散站位可以将受到的伤害降到最低。阿里欧斯和达多利自然是主攻手，考虑到之后这两人会暂时脱离队伍，可以让他们多使用必杀技快速削减敌人的体力。敌人的攻击力不高，加上游戏一开始为我们准备了充足的回复药品，战斗几乎不会出现危机的情况。

对付两只杂兵对于身经百战的两位前辈来说自然不算什么，不过作为新人的罗伊德和诺埃尔则有点力不从心，在短暂的迟疑下，落下的巨大岩石截断了前辈和新人之间的道路，不过好在通过另一条路也可以到达洞窟最深处，于是4人分成了两支队伍分别行动，并约定在最深处集合。

从右侧的道路继续前进，一路上的敌人实力较弱，可以顺便提升一下等级，途中的石门依旧需要在另外的地方拨动开关之后才会开启。洞窟的路不算复杂，敌人强度也较低，不少地方都有宝箱，可以全部收集后再进入石门。进门之后再次遭遇阿内斯特，为了继承教团领袖——前作最终BOSS约阿希姆（ヨアヒム）的意志，阿内斯特变身为魔人开始阻止二人的行动。不过变身为魔人的阿内斯特实力并没有提升多少，没多久就被两名新人给压制了，不过阿内斯特接下来的行动让两人大吃一惊，他利用洞窟七耀矿脉的能量变身成了和前作约阿希姆一样强大的真・魔人，好在两位前辈及时赶到，并在二人的帮助下，将变身为真・魔人的阿内斯特给打倒了。

BOSS战 魔人アーネスト、真・魔人アーネスト

虽说魔人化了，不过他的能力比较弱，让诺埃尔使用必杀技“ヘビースマッシュ”降低他的攻击力后基本就打不动人了，就连S必杀技造成的伤害也微乎其微。将其打倒后触发剧情，阿内斯特变身为真・魔人，同时阿里欧斯和达多利重新加入队伍。真・魔人的能力稍有提升，不过依旧不够看，而且此战除了可以让诺埃尔降攻击力以外，还可以让达多利使用必杀“ショットガン”降低BOSS的防御力，配合阿里欧斯的高伤害，很快就可以结束战斗。

就在被打倒的阿内斯特快要自我湮灭时，罗伊德站出来说出了鼓励阿内斯特不要自我放弃的话，原来罗伊德还对约阿希姆的死愧疚于心。就在阿内斯特快要把持不住的时候，星杯骑士团所属的凯文神父出现并使用强力的魔法将阿内斯特恢复了原形。至此，DG教团事件算是真正告一段落，之前造成克罗斯贝尔混乱的阿内斯特和哈尔托曼也被捉拿归案，阿里欧斯和达多利负责犯人的押送和后续工作，罗伊德和诺埃尔自然是返回克罗斯贝尔辅助新市长以及城市的重建工作，然而凯文却隐隐觉得很快在克罗斯贝尔即将迎来一阵腥风血雨。

预兆～新たなる日々

第一章 预兆～全新的日子

由于之前教团事件的骚乱，让克罗斯贝尔的表里社会都发生了很大的变化，表社会由于教团事件揪出了不少隐藏在政府、军队里企图图谋不轨的高官，加上新市长的上台，在军、政、商各方面都需要花时间来进行重整；而里社会由于鲁巴切（ルバ－チェ）商会在经历这次事件后一蹶不振，没有了鲁巴切这个强力对手的压制，共和国方面的黑月自然实力大增，这样一来就不得不腾出一部分警力来提防黑月的犯罪活动，因此克罗斯贝尔警方目前处于非常忙碌的状态，特务支援课也因此新招募了两名队员，其中一名是之前和罗伊德一起行动的诺埃尔曹长，而另一名是克罗斯贝尔旧市街的不良集团——圣约（テスタメンツ）的首领瓦吉（ワジ）。考虑到教团事件时对IBC以及罗伊德一行人有帮助，加上目前正是缺人之际，便将他也收为支援课的一员。

简单说明情况后就要开始一天的行动了，首先自然是要在终端机接受各种任务，之后课长塞尔盖（セルゲイ）要求众人完成紧急任务后前往警察学院一趟。先来到3楼纪娅（キ－ア）的房间带她去教会上学，从2楼的后门出去后发现这里在整修，接着从1楼正门出去来到广场触发剧情，之后便可以着手完成任务了。解决掉两个紧急任务后接到塞尔盖的电话，然后从西通り进入西クロスベル街道，往ベルガ－ド门方向前进，途中和红发壮汉对话，仔细数火车里的人数，之后将正确的人数告诉他，事后发现支线任务里的魔兽已经被刚才的红发壮汉给残忍地解决了。继续前进来到警察学校的大门前，在这里向塞尔盖汇报了红发壮汉的情报后穿过森林后到达警察学校。在房间里和塞尔盖对话并选择“交通基本法の讲习”，然后来到操场和塞尔盖对话，之后调查导力车选择克罗斯贝尔就能自动返回市内。剧情之后自动前往大圣堂，在这里遇到艾莉留学时的朋友，同时也是在《空轨 3rd》里有很大戏份的修女莉丝。在相互认识之后到教堂右下角接纪娅回家。





支线任务

エニグマの讲习（期限：短）

委托人	ウェンディ
任务奖励	500ミラ
获得DP	4

在中央广场オ－バルストア1楼和ウェンディ对话了解关于新型导力器的相关情报，之后从ウェンディ处得到2个主结晶回路，给剩下两人装备上主结晶回路后和ウェンディ对话，然后完成一场战斗再和ウェンディ对话即可完成任务。

帝国书记官の身元确认（期限：短）

委托人	搜查一课
任务奖励	1000ミラ
获得DP	4

根据搜查一课的情报，罗伊德一行人要对在任务中遇到的轻浮男子雷克特（レクタ－）进行身分确认。首先前往行政区的警察本部，在1楼会议室和エマ对话，然后前往里通り，在通往鲁巴切商会的岔路处遇到记者格蕾丝（グレイス）小姐以及黑月贸易公司的负责人曹力（ツァオ・リ－），看样子黑月是准备完全取代鲁巴切，要是让其得逞的话，克罗斯贝尔的里社会也许会变得更加肆无忌惮。从格蕾丝那里得到了雷克特在东通り的龙老饭店的消息，前往这里后找到了正在学习麻婆豆腐相关知识的雷克特，不过在罗伊德一行人大意之时这家伙逃跑了，之后从厨师那里学会“龙老炒饭”的做法，同时开启“料理手帐”系统。和这附近的人对话可以得到雷克特在中央广场的消息，前往中央广场的百货店，在屋顶再次找到雷克特，不过他又趁大家在感叹克罗斯贝尔最近发生的事的时候跑掉了……一路追到里通り，和这里的人对话可以得到雷克特在欢乐街的情报，之后前往欢乐街的赌场二楼找到雷克特，之后他爽快地承认了自己帝国二等书记官以及帝国军特务大尉的身分，然后和赶来调戏了艾莉一番的谜之女子一起离开了赌场。

メゾン・イメルダの手配魔兽（期限：中）

委托人	自治州政府
任务奖励	1000ミラ
获得DP	4

先前往里通り的アンティ－ショップ和イメルダ对话获得钥匙，然后前往旧市街的メゾン・イソルダ，消灭最深处的魔兽即可完成任务，完成后获得“战术书·击”，学会罗伊德和瓦吉的合体必杀技。屋子里有不少宝箱可以回收，别错过了。

西クロスベル街道の手配魔兽（期限：中）

委托人	自治州政府
任务奖励	500ミラ
获得DP	–

当流程进行到触发红发壮汉的剧情后自动完成，由于指定魔兽被别人打倒，因此任务自动取消。

隐藏任务

暴走车の取り缔まり（期限：短）

委托人	广域防犯课・ケイト巡查
任务奖励	1000ミラ
获得DP	3+2（问题全部回答正确+2）

完成两个紧急任务后前往住宅街，在这里会遇到高速行驶的导力车的剧情，之后到欢乐街酒店旁和ケイト对话开始任务。途中需要回答两个问题，分别选择“行き止まりに诱い込む”、“行政区”。

第二天，天下着蒙蒙细雨，特务支援课的各位又开始了新一天的活动。完成3个紧急支线任务后前往旧市街的交换屋，和女店主アシェリ－对话打听红发壮汉的消息，不过店主只肯告诉罗伊德要远离那个危险的家伙，其他消息一概不愿意透露。离开店铺往其他场景移动时，另一个不良集团——军刀蛇的首领瓦尔特（ヴァルト）出现并对瓦吉加入特务支援课表示不满，为了让瓦尔特不再继续执着于瓦吉和他的不良集团，瓦吉用最强实力轻松打倒瓦尔特（这里会有一场战斗，双方能力差距悬殊，轻松获胜）。之后返回特务支援课，再离开时会接到芙兰（フラン）的电话，说是旧矿山出现了魔兽。使用导力车可以直接前往矿山镇，和村长对话后得知旧矿山的门不知道被谁破坏了，从门外可以看到里面的墙壁发出红紫色的光。

离开矿山镇往西北方向前进可来到旧矿山，注意，进入旧矿山后必须完成任务后才能出来，建议先完成分支任务后再来这里。选择“旧矿山に足を踏み入れる”后进入，刚刚进入就被人暗算，入口的路被堵死了，之后开启爆裂模式，活用的话可以让战斗变得更加轻松。从左上的入口进入后通过中央的门一直往前走，在三岔路口往左走即可来到最深处，迎接大家的是难缠的巨大龙型魔兽。

BOSS战 フェアリードレイク

比较厉害的BOSS，大部分攻击均为全体攻击，攻击力高不说某些招式还附带封技状态，最好将CP蓄满200，爆裂槽为满状态后再触发战斗。使用诺埃尔的必杀技“ヘビースマッシュ”可以降低BOSS的物理攻击，这样一来就可以很大程度上减轻治疗的压力，艾莉就把CP留下来使用回复型S必杀技以防万一即可，其他人火力全开猛攻。

由于兰迪（ランディ）的加入，大家有惊无险地打倒了魔兽，在返回途中兰迪表示暗算众人的应该是擅长使用火药的帝国方面的人干的，接着达多利打电话告诉罗伊德以前鲁巴切商会那块地盘被人正式接手了，不过令人意外的是接手的竟然不是黑月，而是一个名为赤红商会（クリムゾン商会）的公司，这个公司表面是经营某高级俱乐部的帝国籍公司，实际上却是猎兵团“赤色星座”拥有的用来筹集资金的公司。看来帝国方面并不打算放弃克罗斯贝尔里社会的控制权。

下车后，兰迪马上就朝鲁巴切商会的位置跑去，站在那里的是之前和罗伊德一行有过一面之缘、同时也是兰迪的叔父——赤色星座副团长西格蒙特（シグムント），以及之前调戏艾莉的红发少女、兰迪的表妹夏丽。

支线任务

不审住户の调查依赖（期限：短）

委托人	クロスベル市民会馆
任务奖励	1000ミラ
获得DP	4

前往行政区的市民会馆和前台服务员对话获得有问题住户的名单，然后开始清查可疑住户。先前往住宅街南部的房间，原来这里已经被之前闹事的飞车族给买下了，经过询问后没有发现可疑之处，然后来到东通り的アカシア庄，向以前的房东ボンド打听房子的归宿问题，由于教团事件的影响，曾经引起关注的证券达人受到了应有的惩罚，购买的大部分证券全都亏本，最终落得变卖家产的地步，不过这也同时证明了那间房子里的住户的合法性；接下来前往东通り的钓皇俱乐部（以前的钓公师团），调查后发现这里已经被レイクロード3世给买下了。然后到里通り的酒吧和团员对话，得知原来公会的成员约阿希姆因为教团事件给公会抹黑，导致地产商不愿意继续将房间租给钓鱼公会，从而才被レイクロード3世给趁机夺走地盘。虽然聚集地没了，但依旧阻止不了团员们钓鱼的激情，于是在消除了团员们的钓鱼等级之后，新的钓鱼旅程开始了，之后罗伊德获得鱼竿和鱼饵，同时系统追加“钓り手帐”；接着前往旧市街入口附近的ロータスハイツ，住在这里的可疑住户是原帝国派的ゲバル议员，因为恶行被揭露前程尽毁，如今落得只能在这里居住，之所以借用童话作家的名称申请住户是因为一来他本身喜欢此人的作品，二来是怕被人知道是前议员丢面子。全部调查完毕后返回市民会馆和前台服务员对话完成任务。



消えた雨伞の搜索（期限：短）

委托人	オスカー
任务奖励	500ミラ
获得DP	3+2（回答问题正确+1。找到メイリン+1）

前往西通り的モルジュ和オスカー对话，得知小女孩モモ的伞被人误拿了，而罗伊德一行人的任务就是找回モモ的雨伞。モモ拥有的是一把粉红色的雨伞，而现场的一把同样颜色的雨伞伞柄上刻着“めいりん”的名字，看样子就是这个叫做めいりん的人误拿了伞。之后罗伊德回忆叫这个名字的人所住的地点，选择“东通りの住民”，之后前往东通り东北的民家和パーラ夫人对话，然后到港湾区和中央拿绿色伞的男子对话，之后在灯塔后面找到躲起来的めいりん，剧情后完成任务。

βテストの参加报酬（期限：短）

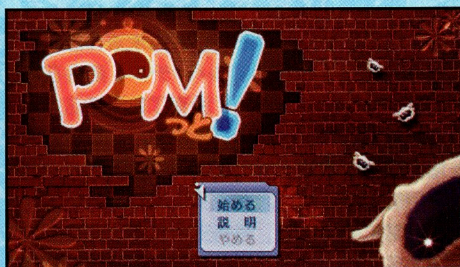
委托人	ロバーツ主任
任务奖励	1000ミラ
获得DP	3+1（迷你游戏获胜+1）

前往IBC大楼和前台小姐对话后获得“IBCプライマリカード”，今后可以在这里以优惠的价格用结晶碎片来换钱。之后从ロバーツ主任那里得到了对战游戏《ポムっと！》的测试版，返回特务支援课后开始与主任进行对战，小游戏是类似《俄罗斯方块》的消除类，无论是否胜利都能完成任务。

マインツ山道の手配魔兽（期限：短）

委托人	自治州政府
任务奖励	1000ミラ
获得DP	4

前往矿山镇前通过电话从芙兰那里接受到的任务，从山道·分歧点往回走，魔兽的位置在雨天和晴天共存的地图左下角。这一战要对付的魔兽数量较多，而且会使用全屏范围的地震攻击，因此一开始就要火力全开，用大范围的合体必杀技和S必杀技干掉部分敌人，这样才能保证对方一轮攻击下来我方不会被全灭。之后就可以一边回复一边解决剩下的敌人了。胜利后获得“战术书·十”，学会艾莉和诺埃尔的合体必杀技。



隐藏任务

教团事件に关する取材协力（期限：短）

委托人	ニールセン
任务奖励	1000ミラ
获得DP	3+2（所有问题回答正确+2）

完成紧急任务后前往行政区的图书馆和ニールセン对话，选择“ニールセンの取材に协力する”后开始此任务。之后的回答选择“その两方”、“干部司祭の一人”、“500年以上前”即可。

第二章 西塞姆里亚通商会议

（西ゼムリア通商会议）

由新市长提议的西塞姆里亚通商会议即将举行，同时新建成的市长大楼也即将正式与广大市民见面，这栋名为兰花塔（オルキスタワー）的大楼有40层，高250米，是大陆首创的超高层建筑，如今也已经成为了大陆民众喜闻乐见的话题。这次的通商会议就将在兰花塔里举行，特务支援课的成员也将参与这次的警备工作。

由于猎兵团赤色星座的进驻，作为该组织曾经成员的兰迪自然成为了关注的目标，对于克罗斯贝尔的警方来说，自然又多出一个需要防范的对象。首先依旧是完成各地的支援要请，完成后接到游击士协会ミシェル的电话，前往东通り的游击士协会和ミシェル对话后选择“アリオスが戻るのを待つ”来到2楼开始交换“黑月”和“赤色星座”的情报，这两个分别隶属于共和国和帝国的势力打算在克罗斯贝尔暗中较量，而马上就要召开的通商会议会有两大国的重要人物出席，两个组织很有可能对这些大人物出手。返回特务支援课时遇到了早已在此等候的夏丽，之后罗伊德和瓦吉陪同兰迪一起去见了赤色星座的副团长西格蒙特，对方的意图很明确，让兰迪返回组织继承他老爸“斗神”的名号。之后和塞尔盖对话选择“铁血宰相の安全确保”，剧情后第一天结束。



支线任务

警备队演习の参加要请（期限：短）

委托人	ダグラス副司令
任务奖励	1000ミラ
获得DP	5

前往タングラム门和2F的ダグラス副司令对话，选择“演习を始める”后开始和警备队成员进行战斗。第一战不准使用魔法，第二战不准使用必杀技，第三战没有限制但ダグラス会加入战斗。总体来说战斗难度不高，不过三场战斗是连续的，在每场战斗结束前建议先将HP回复到一定程度。

新教授の依赖（期限：短）

委托人	圣ウルスラ医科大学
任务奖励	1500ミラ
获得DP	4

前往医科大学，在门口塞希尔姐姐早就等着大家了。一阵卖萌加吐槽之后众人总算想起了来这里原本的目的，之后前往神经科研究室（医院顶楼右侧的建筑物）和セイランド对话接受回收问诊表的任务。分别与旧市街不良集团军刀蛇基地入口处的ディーノ；欢乐街剧场里舞台右侧房间的ニコル以及ベルガード门食堂的クレス对话，之后返回向教授报告情况。

塔の古代书（期限：长）

委托人	クロスベル图书馆
任务奖励	1000ミラ
获得DP	3

在行政区的图书馆里和前台服务员对话，之后前往星见の塔，在3F触发剧情发现书已经被搬走了，然后前往顶层再次触发剧情，之后自动返回图书馆，和服务员对话后完成任务。

アルモリカ古道の手配魔兽（期限：长）

委托人	自治州政府
任务奖励	1500ミラ
获得DP	4

从东クロスベル街道往アルモリカ村方向前进就可以找到，比较简单的一场战斗，用诺埃尔的必杀技“Sグレネード”将所有敌人催眠后就可以慢慢虐杀了。胜利后获得“战术书·苍”，学会瓦吉和诺埃尔的合体必杀技。

隐藏任务

シン少年への市外地案内（期限：短）

委托人	ツアオ
任务奖励	2000ミラ
获得DP	5+2

在接到游击士协会的电话前到港湾区的黑月贸易公司可接受此任务，之后带黑月长老的孙子シン逛整个克罗斯贝尔。具体流程为IBC→东通り→游击士协会和纪妲与水滴对话(シズク)→商工会长的家（东通り右上的房间内）→龙老饭店→旧市街→中央广场→オーバルストア→特务支援课入口前→百货店→调查左下角的みっしぃ布偶→和店员对话并购买みっしぃ→屋顶。



由新克罗斯贝尔市长兼IBC总裁迪塔（ディーター）提议的西塞姆里亚通商会议正式拉开序幕，会议的时间是明天，而今天的重头戏是兰花塔的揭幕仪式，这栋投入了大量资金和劳力的大陆第一高层建筑终于要正式向世人展露它的英姿了，各国政要也都聚集在大楼下见证着历史性的时刻。在大部分人感叹IBC的财力和魄力之时，黑月和赤色星座却早已开始为明天的通商会议做“准备工作”了，而纪娅虽然是第一次见到兰花塔，但却有似曾相识的感觉，这难道是她的错觉么？

完成寻找小猫的任务后众人返回支援课稍作休息，离开时遇到一只送信的白隼，利贝尔女王科洛蒂娅（クローディア）约众人傍晚在空港见面，说是有要事相谈。与科洛蒂娅的会面在埃尔赛尤号上进行，另外还有一位与众人会面的是埃雷波尼亚帝国的继承人奥利维特王子，根据奥利维特的说法，埃雷波尼亚帝国很可能要开始内战了，由铁血宰相主导的“革新派”以及旧贵族领导的“贵族派”早已势不两立，而这次来参加议会的宰相更是贵族派遣送到克罗斯贝尔的恐怖分子的暗杀目标。共和国方面也面临着类似的处境，卡尔瓦德共和国政府代表萨缪艾尔（サミュエル）大统领因为反民族主义的立场被民族主义者忌恨，很有可能会有相关的暗杀集团在这次的会议上对大统领动手。由于这些事情都是不能在公开场合宣布的，再加上帝国和共和国方面的情报操作，因此政府方面很难得到相关情报，在私下作为朋友将情报告诉支援课的众人目的就是要借助克罗斯贝尔的力量来防止最坏的事态发生。

返回支援课向塞尔盖和达多利汇报情况，之后接到约拿（ヨナ）的电话，说是自己在地下道设置的防御措施被人给破解了，要求罗伊德去清理入侵者，考虑到明天会议的安全问题，达多利决定跟罗伊德一起行动。从住宅街进入地下道B区域，入口处调查左侧的秘密通道，发现被锁住了，接下来只有按照正常的路前进了。这里的路和前作差不多，需要控制装置进行下降、搭桥和退水的操作，最深处进行战斗。敌人的能力不强，不过攻击附带冻结状态，战前装上防止该状态的饰品就不难对付了，两个合体必杀技就可以清场。进入约拿的房间后发现中了圈套，接下来要在迷你游戏《ボムっと！》中获胜，随后在缇欧的帮助下众人脱险，不过随后跟来的银的一番话让罗伊德心中有所警惕，在支援课选择“それ以外の势力”，并且表示明天的会议希望能在现场，以备不时之需。

支线任务

仔猫の搜索依赖（期限：短）

委托人	ボンド
任务奖励	1000ミラ
获得DP	4

前往东通り的アカシア庄2楼和ボンド对话后接受寻找小猫的任务，离开屋子后和下方鱼店的小贩マルテ对话打听小猫的行踪，不过一无所获，反而是路过的夏雨提醒大家小猫可能因为念家跑回ボンド一家人以前住的地方去了。接着前往住宅街，在ボンド屋子入口处，夏雨不由分说地加入队伍一起寻找小猫。与屋子里的三人“亲切交谈”后得到了小猫曾经来过这里的消息，往回走的途中发现小猫往欢乐街方向去了，一路追过去，小猫在多人的围捕下跑进了剧团里。进入剧团后众人依旧分头寻找小猫，最后在夏雨和莉莎的帮助下总算将小猫安全护送回委托人那里了。

游击士训练への参加要请（期限：短）

委托人	游击士リン/エオリア
任务奖励	1000ミラ
获得DP	4+2（两场战斗均获胜+2）

前往アルモリカ村的宿屋和游击士对话，选择“准备万端，手合わせを行う”后开始战斗。第一场战斗为2对2，需要罗伊德与另一名成员出战（可自由选择），难度较高，リン的必杀技“菩萨掌”附带即死效果，出战前最好能给主战成员装上防即死的饰品。完成战斗后两个游击士的能力解放，接下来是4对2的战斗，只要有防即死的饰品战斗难度就会降低很多（防即死的饰品可在中央广场的武器店购买）。任务完成后罗伊德学会必杀技“レイジングスピン”，旋转攻击范围变大。

演奏家の搜索（期限：短）

委托人	ミュラー
任务奖励	1500ミラ
获得DP	3

前往驿前通り的火车站，和戴墨镜的人对话接受任务，之后分别在旧市街、港湾区中央地带和里通り的酒吧触发剧情后完成（奥利维特王子果然还是改不了贪玩的坏毛病啊）。

东クロスベル街道の手配魔兽（期限：中）

委托人	自治州政府
任务奖励	1500ミラ
获得DP	4

坐车到东クロスベル街道，然后往クロスベル市方向前进一个版图，魔兽的位置在地图左下方。战斗难度不高，敌人吃睡眠状态，让诺埃尔用必杀技“ヘビースマッシュ”可轻松完成战斗。胜利后获得“战术书·菱”，学会诺埃尔和兰迪的合体必杀技。

隐藏任务

解毒药の材料调达（期限：短）

委托人	アルバート大公
任务奖励	2000ミラ
获得DP	5

流程进行到罗伊德众人收到科洛蒂娅的信之后前往ウルスラ医科大学病院1楼的诊疗室和アリオス对话接受任务，之后自动坐车到星见之塔地图附近，正确的蘑菇在通往星见之塔的附近，拿到蘑菇之后要进行一场战斗，用大范围合体必杀技可快速清场。

支援要请依旧是罗伊德每天的必修课，完成之后前往兰花塔开始进行安保工作。选择“オルキスタワ－の中に入る”后进入塔内（确认分支任务都完成之后再进入）。之后市长带着众人参观了整个大楼，会议开始后罗伊德一行人也正式开始进行安保工作。在36楼右侧的房间和レクタ－对话，在35楼和キリコ、ユリア以及ミュラ－对话，在34楼和ピエ－ル副局长、ノエル、ダドリ－以及グレイス对话，巡逻一圈后没有发现异常，中途休息时罗伊德一行人向律师询问了会议的相关情况，律师表示会议后半段两大国开始讨论克罗斯贝尔的安全保障问题，之后接到达多利的电话，说是帝国和共和国的首领要求和罗伊德交谈，前往36楼左右两侧最里面的房间和两大首领见面，谈及的内容都和克罗斯贝尔的从属问题相关，铁血宰相甚至直接以弱肉强食理论来刺激众人。之后的会议两大国依旧拿克罗斯贝尔的安保问题做文章，目的很明确，就是向让自己国家的军事力量渗入这个自治州，从而加以控制。

就在会议进行到白热化阶段时，恐怖分子也开始了行动，很快飞空艇便出现在了大楼外面开始袭击会场。之后，自称是“帝国解放战线”和“反移民政策主义”的组织开始了正式的恐怖袭击行动。从左侧的楼梯下到35楼，干掉3只警备机器后触发剧情，之后在缇欧和约拿的合作下解除了黑客对大楼的封锁，之后开始对恐怖分子进行追捕，在D区域很快就发现了恐怖分子的踪迹，跟着对方的路线前进，通过缆车来到另一侧后很快就能找到这8名恐怖分子。



BOSS战 テロリスト×8

使用大范围的合体必杀技可以快速清场，配合缇欧的S必杀技“ゼロ・フィ－ルド”几乎可以无伤面对下一场战斗。

BOSS战 RAT-09装甲车

利用合体必杀技先解决掉杂兵，然后集中对付装甲车就没什么难度了，艾莉的大范围回复型必杀技可以多利用一下，CP不够就用范围回复魔法来救济。这里的战斗可以使用爆裂模式，CP不够时可以善加利用。

等罗伊德一行人好不容易摆脱自动战斗机器的阻挡后却发现之前的恐怖分子全都被赤色星座的人给残忍地杀死了，同样的事情也发生在C区域，原来赤色星座和黑月的人非但不是恐怖分子，反而是受两大国首领雇佣，专门对付那些挡在他们政治道路上的敌人，鉴于自治州无法干预帝国和共和国的事情，克罗斯贝尔的警察们只能眼睁睁地看着这两个集团的人离开。在得知两大国对恐怖分子的处理，特别是帝国方面直接抹杀恐怖分子的行为后感到即为震惊，不过之后新市长的“克罗斯贝尔独立宣言”更是出乎所有人的意料。

支线任务

共和国临检官の作业补助（期限：短）

委托人	临检官マ－ロウ
任务奖励	1000ミラ
获得DP	4+2（对偷票的人判断正确+2）

前往火车站，和2楼的マ－ロウ对话接受任务，接下来需要对列车里的乘客进行安全检查，不过在决定跟谁一起行动时却是通过猜拳来决定的……和所有乘客对话即可，没难度的任务。最后在判断是谁偷了车票时选择“青年”。

消えたコレクションの搜索（期限：短）

委托人	マリアベル
任务奖励	1500ミラ
获得DP	5

在IBC大楼和前台的服务员对话接受任务，然后前往16楼和玛丽娅贝尔（マリアベル）对话，原来她喜欢的人偶被怪盗B给偷了，不过对方留下了线索，接下来就是要找回这5个人偶了。人偶的位置分别在支援课课长的椅子下；アルモリカ古道私有地东北方向的皮箱里；大圣堂和司教对话；ベルガ－ド门月台的皮箱；IBC地下5楼中央的皮箱，找齐所有的人偶后向玛丽娅贝尔报告完成任务。

ウルスラ间道の手配魔兽（期限：短）

委托人	自治州政府
任务奖励	1500ミラ
获得DP	4

从ウルスラ间道往星见の塔方向前进就能找到指定魔兽，每回合轮到敌人行动时会自动进行回复，且物理攻击附带吸血效果，不过敌人基本只使用魔法攻击，站位分散的话就没法对我方造成威胁了。胜利后获得“战术书・虚”，学会艾莉和瓦吉的合体必杀技。

隐藏任务

月の僧院の调查（期限：短）

委托人	シスタ－・リ－ス
任务奖励	2000ミラ
获得DP	5

前往月の僧院，在入口处碰到修女莉丝，顽固的莉丝一定要进入僧院除灵，为了保障她的安全罗伊德一行人只好同行。在顶层进行战斗，敌人攻击附带气绝状态，不过对物理攻击的防御力较低，各种必杀技一轮用下来基本就可以结束战斗了。

间歇 转瞬的休息（束の间の休息）

经过安保工作一役后，特务支援课的各位迎来了短暂的休假，虽然罗伊德依旧还有很多事放不下，不过在这难得的假期里还是和同伴一起愉快地度过比较好。在船上和缇欧、瓦吉、艾莉、兰迪分别对话，然后返回甲板和纪娅对话。

到达保养地之后，众人被安排到3楼的VIP房间，可以单独行动后从1楼往右下方向走可以购买泳装，之后就可以从右侧的出口来到湖水浴场了，在看过大家的泳装姿态后开始自由行动。

自由行动可以参加沙滩排球、沙雕、日光浴，以及陪纪娅一起找石头这些活动，在进行活动时会根据选择的对象增加好感度，完成所有活动后到小卖部给大家买冷饮，最后还可以选择欣赏其中一人的泳装。



各项活动增加好感度的选项

沙滩排球：
选择对象为ランディ：ランディにトス。
选择对象为ノエル：里を読んで后ろに下がる。
选择对象为イリア：全力を入めて高くトス。
选择对象为ワジ：ライン际へ山なりに落とす。
沙雕：ほんの少し→素早く/纤细に→みっしぃキャッスル（缇欧的好感度提升）/バンバンキャッスル（芙兰的好感度提升）。
日光浴：给谁涂防晒油就提升谁的好感度。
找石头：和纪娅对话后开始寻找石头，北边的水里和艾莉的沙滩椅下可以找到较大的石头，和修利对话进行比赛，胜利后将石头送给纪娅或修利可增加好感度。

之后准备去主题公园，不过纪娅却不见了，和1楼宝石店外面的女性对话得知纪娅往迎宾馆方向去了，在迎宾馆门口找回纪娅前往主题公园（宾馆1楼往上走），和缇欧对话后选择“他のみんなが来るまで待つ”等待其他人的到来。在游乐场可以前往各个地方游玩，罗伊德有5张票，每张票可以约一名同伴游玩一个设施（这里的ホラーコースター是一个小游戏，在幽灵或蝙蝠出现时按下对应的按键即可将其消灭）。

用完所有的票后游乐场的活动宣告结束，接着前往迎宾馆享用晚宴，晚上罗伊德独自一人起床在大厅触发剧情，再次醒来后开始寻找纪娅，在公园遭遇幽灵袭击并初次和噬身之蛇的执行者——小丑正式碰面，之后在镜之城找到纪娅结束了短暂的休息。

BOSS战 メリクルオーガス＆ゼニスゼイニー

メリクルオーガス吸收魔法伤害，ゼニスゼイニー则吸收物理伤害，建议优先解决メリクルオーガス，需要注意的是缇欧的攻击属于魔法伤害。ゼニスゼイニー会使用全体攻击的招式，不过伤害只有1500左右，注意回复问题不大，用土和火属性魔法来对付效果较好。召唤出来的杂兵关系到怪物图鉴的收集，总体来说没什么难度的一战。

隐藏任务

水着切り裂き事件の捜査（期限：短）

委托人	ミシュラム事业部
任务奖励	2000ミラ
获得DP	5+1（完成战斗+1）

找到纪娅后在码头和莉莎对话，然后前往贩卖泳装的地方触发任务，在推测犯人时选择“全く别の谁か”，之后需要选择一名同伴协助清除魔兽。剧情之后进行两场战斗，难度很低。

みーしぇの挑戦（期限：短）

委托人	みーしぇ
任务奖励	2000ミラ
获得DP	5

在游乐园里当罗伊德所持的票还剩2张时前往休憩所，和上方的粉红色みーしぇ对话，接受任务后开始寻找藏起来的みーしぇ。5次隐藏的位置在占卜馆左侧→中央花坛的后面→观览车右侧盆栽的后面→恐怖屋左上的石像后面→镜之城入口右侧。



支线任务

グルメガイドの取材协力（期限：长）

委托人	クロスベル通信社
任务奖励	2000ミラ
获得DP	5+2（采访过全部11家店铺+2）

前往港湾区的クロスベル通信社和前台对话接受任务，然后对各地的美食进行取材工作，全部共有11家店铺，只要采访过6家店铺后就可以完成任务。11家店铺的位置如下：
港湾区的小摊：天上面《日轮》
行政区的小摊：ベルベリージュース
欢乐街的小摊：冰果《七彩》
东通り的龙老饭店：天下一炒饭
中央广场的餐厅：ハーブパスタ
西通り的面包屋：カツサンド
矿山町食堂：スタミナステーキ
タングラム门食堂：芳醇潮锅
ベルガード门食堂：满腹寄せ锅
アルモリカ村宿屋：匠风オムライス（分支任务“不审人物の调查”中无法完成）
医科大学食堂：三日煮込みシチュー（需要第一天在这里触发剧情，然后第三天再来这里才能完成）

第三章 胎动～野兽们的嘉年华

（胎动～兽たちの谢肉祭）

随着新市长提出克罗斯贝尔独立的宣言后，各方都对此广泛关注，不过罗伊德一行人目前要解决的问题则是自治州周边出现的幻兽。这些怪兽中甚至包括之前在旧矿山遇到的那条龙，虽然不知道这些怪物是如何出现的，不过为了保障克罗斯贝尔的安全，特务支援课和游击士协会开始了对幻兽的清除工作。

特务支援课要解决的两只幻兽位于ウルスラ间道和东クロスベル间道，坐车到ウルスラ间道，从这里的楼梯下去往右走可以发现新道路，其中一只幻兽就在里面；之后坐车到タングラム门，从这里出去往右走，从有钓公师团的看板处进去，在钓鱼场中央触发剧情，从侧门进入后与幻兽战斗。击破幻兽后调查蓝色的花，博学的瓦吉提出了在教堂的圣典里曾读到过关于“不可思议的蓝花”的事，之后前往大圣堂触发剧情，然后造访圣堂右边的日耀学校，接着到圣堂左边大司教的房间将蓝色的花交给他，不过由于某些原因，大司教不肯透露这种花的情报。离开后遇到修女莉丝，在宿舍前和莉丝对话，之后莉丝告诉大家这是一种名叫普雷萝马草（プレロマ草）的植物，而这种植物正是前作中约阿希姆用来制作可大幅提升人能力的药物“睿智”的原料。

BOSS战 エロンアーク

皮糙肉厚的魔兽，物理防御力较高，土属性和幻属性魔法能对其造成比较有效的伤害。会使用强力的直线攻击，不过得蓄力一回合，我们完全可以在其发动这招之前离开攻击范围，基本打不中人，我们只需要慢慢消耗它的HP即可。

BOSS战 ヒドラプラント+プラントアーム×2

ヒドラプラント会不断使用对全体的魔法攻击，可以用缇欧的S必杀技来防御，也可以直接使用必杀技打断其咏唱。两只触手的攻击力不算高，而且还会中能力下降类状态，用诺埃尔降低攻击力的必杀技进行攻击后基本就丧失战斗力了，接下来只要保证全员HP在4000以上并不让ヒドラプラント用出全体魔法就没有危险了。

仿ブランド商の追迹（期限：短）

委托人	搜查二课・レイモンド
任务奖励	1500ミラ
获得DP	4

前往克罗斯贝尔大车站和金发男子对话，之后选择一起行动的队员，剧情后与两名恐怖分子战斗，继续往里走再次进行战斗，胜利后返回和搜查官对话完成任务。

不审人物の调查（期限：短）

委托人	トルタ村长
任务奖励	2000ミラ
获得DP	4

前往アルモリカ村和村长对话接受任务，然后和宿屋的店主、道具屋的老人以及道具屋上方民家的女性对话，离开房间时触发剧情，之后和车旁边的男人对话，返回克罗斯贝尔，在欢乐街的旅馆3楼调查门两次，剧情后完成任务。

旧矿山の手配魔兽（期限：长）

委托人	自治州政府
任务奖励	3000ミラ
获得DP	4

先前往矿山町マインツ找村长拿钥匙，然后进入旧矿山，目标魔兽就在之前BOSS战的地方，从梯子下去往左走可以很快到达回复点，胜利后获得“战术书・爆”，可学会缇欧和诺埃尔的合体必杀技。

隐藏任务

副局长の依赖（期限：短）

委托人	ピエール副局长
任务奖励	1500ミラ
获得DP	5+2（每回答对一个问题+1）

和警察局自动贩卖机前的副局长对话接受任务，之后前往中央广场左边的餐厅触发剧情，返回和副局长分析状况，选“セールスマン”，“不动产业者”。

向课长报告了普雷萝马草的情报后，罗伊德打算到离市内不远处的人形工房去一趟，没准能从这个隶属于结社的工房打听到一些情报。没想到很顺利地就见到了住在工房里的乔格老人（ヨルグ老人），并且还从他那里打听到了关于使徒、结社以及结社与DG教团关系的情报（依次询问3个问题）。虽然得知了幻焰计划以及两个蛇之使徒来到克罗斯贝尔的消息，不过关于为什么结社会盯上克罗斯贝尔这个至关重要的问题却无从知晓。

离开工房后接到芙兰的电话，得知西克罗斯贝尔街道出现了列车脱轨的事故，罗伊德认为这不是偶然的事故，立即赶往现场查看（地图上追加列车事故现场前，可坐车直接到达）。获得索尼娅司令的同意后开始对列车进行调查，需要调查的地方有列车的正面、侧面以及悬崖上的划痕，然后和坐在岩石上休息的穿红色衣服的车掌对话完成调查工作。在推论列车脱轨的原因时选则“机关车先端の伤の少なさ”、“まだ断言はできない”，之后出现了魔兽的叫声，往警察学校方向前进，在ノックスの森林道中央位置触发剧情，利用绳索往下来到ノックスの树海，先往南再往西走可以看到回复点，继续前进遭遇魔人ヴァルド，不过以罗伊德目前的实力还无法匹敌。



BOSS战　魔人ヴァルド

魔人ヴァルド虽然不吃异常状态，但可以进行能力弱化，因此建议带上诺埃尔降低它的攻击力后就轻松多了，将其体力削减1/3左右触发剧情。

支线任务

误配荷物の再配达（期限：短）

委托人	カプア特急便社员・アロン
任务奖励	2000ミラ
获得DP	4

到空港和运送员对话接受任务，然后依次到矿山町和食堂的主人对话，到ウルスラ病院和前台以及2楼前台后面房间里的护士对话，到住宅街北部调查キャンベル议员隔壁房间的门，进入房间后触发剧情，之后自动返回空港完成任务。

テーマパークのアルバイト（期限：短）

委托人	职员ハンクス
任务奖励	2000ミラ
获得DP	3+4（每回答对一个问题+1）

前往港湾区水上巴士附近，乘坐水上巴士来到游乐场后得知负责假扮みっしぃ的工作人员身体不适，因此需要支援课帮忙扮みっしぃ打工。之后问题的答案是“みししっ、乐しんでいってネ~”，“くすぐる”，“2人の间に立つ”，“エンジョイみっしぃ”，完成后自动返回港湾区。

不审商人の调查（期限：短）

委托人	トルタ村长
任务奖励	3000ミラ
获得DP	4+4（每回答对一个问题+1）

前往住宅街的ヘイワース邸，和トルタ村长对话后开始调查可疑的商人。依次前往西通り和イアン律师对话，住宅街マクダエル邸2楼调查房间内的书橱，在IBC和前台对话，然后返回ヘイワース邸和村长对话，最后前往アルモリカ村触发剧情后完成任务。最后辩论的正确选项为“计画が进行している”，“甘い物が苦手”，“土地の横取り”，“同一人物”。

西クロスベル街道の手配魔兽（期限：中）

委托人	自治州政府
任务奖励	3000ミラ
获得DP	4

坐车到西クロスベル街道，往クロスベル市方向前进就能找到指定魔兽，敌人会使用全体攻击，伤害不低，用合体必杀技快速解决即可，HP不多时就用艾莉的回复型S必杀技救急吧。胜利后获得“战术书・里”，学会兰迪和瓦吉的合体必杀技。

隐藏任务

テロ事件に关する取材协力（期限：短）

委托人	ニールセン
任务奖励	2000ミラ
获得DP	4+2（回答对所有问题+2）

在前往人形工房之前，到矿山町宿屋最里面的房间和ニールセン对话接受任务（之前完成过“教团事件に关する取材协力”这个任务），之后协助记者进行取材工作，回答“その两方”，“国内の反对派への牵制”，“あり得ない”。

完成支援要请后到游击士协会和米歇尔详谈后推测两名下落不明的游击士应该离市内不远，通过新型导力器的紧急求救功能应该可以找到她们。到IBC找主任请教紧急求救功能的用法，得到的结果是感度太低几乎无法使用，不过约拿建议到兰花塔顶去试试，那里没有遮挡物，可以最大限度发挥导力器的搜索能力。

前往兰花塔找前台服务员拿到认证卡后前往40楼，在屋顶东北方向的平台和主任与约拿会合后开始搜寻操作，最后确定两人的位置在湖南边的湿地带。从港湾区坐船来到湿地带，没想到在这里又碰到了传说中的杀手——银，对方来此的目的是为了调查普雷萝马草在克罗斯贝尔各处盛开以及幻兽大量出现的原因，在罗伊德的建议下，银再次和特务支援课一起行动了。一路前进，在下一张地图找到了游击士エオリア，从她那里得知袭击她们的并不是幻兽，而是一个中世纪骑士风格打扮的女子，结合之前乔格老人的说法，看来这个人就是结社的其中一名使徒了。继续往前走找到游击士リン，除了骑士风格的女子外，她还看到了小丑和一个穿白衣服的人，安顿好两人后继续前进，在下一张地图遇到了打倒两名游击士的凶手。虽然勉强解决了来袭的幻兽，但是面对七柱之一，有着“钢之圣女”称号的亚莉昂罗德（アリアンロード），众人自然不是对手，对方一击就击退了所有人，并且还击碎了银的面具，莉莎的身分也因此暴露。不过对方这次来的目的只是确认计划的进度，并没有赶尽杀绝的意思，另一方面，克罗斯贝尔市内的黑月和赤色星座也有了新的动向。一小时前，赤色星座袭击了警备队，并占领了矿山町，就在高层正在为如何剿灭赤色星座发愁时，兰迪却在深夜一个人悄悄地离开了。



BOSS战　スフィンキマイラ

这个BOSS的普通攻击会把人打消失一段时间，因此此战建议带上缇欧，在关键时刻使用攻击无效化的S必杀技保证我方队员的伤害输出，会使用降低能力必杀技的诺埃尔最好也带上，这样BOSS的大部分攻击就无力化了。

支线任务

暴走车の追迹（期限：短）

委托人	ミレイユ三尉
任务奖励	2000ミラ
获得DP	4+3（每选择正确一个选项+1）

前往ベルガード门入口处的停车场和ミレイユ三尉对话，之后开始对暴走车辆进行追缉，正确的选项是“急ブレーキをかける”、“ノエルの判断に任せる”、“前に回りこんで止める”。

ジオフロントD区画の手配魔兽（期限：短）

委托人	自治州政府
任务奖励	3000ミラ
获得DP	4

前往旧市街南边的改造屋附近找到地下道D区域入口，从有回复点的入口进入后先调查大门前的红色屏幕，然后往左走在上方调查第二个红色屏幕，继续深入，在另一侧调查第三个红色屏幕后入口处的大门开启，从大门进入后一路前进就可以找到指定魔兽，胜利后获得“战术书・升”，学会缇欧和瓦吉的合体必杀技。

隐藏任务

秘密の演技指导（期限：短）

委托人	シュリ
任务奖励	3000ミラ
获得DP	4+2（不失误的情况下+2）

前往欢乐街的剧场，在舞台触发帮助修莉训练的任务。之后进行落地训练的小游戏，在修莉落地的瞬间按○键即可，实际上判定并不严格，可以在确认修莉落地之后再按○键。

虽然兰迪的不辞而别是为了不连累支援课被赤色星座盯上，不过作为队长的罗伊德显然无法原谅兰迪的行为，经过推测后罗伊德判断兰迪要独自前往对抗赤色星座的话应该会做好充足的准备，说不定现在还在市内。之后前往欢乐街赌场和2楼的服务员对话；再到旧市街的ギヨ－ム工房以及交换屋的店主对话打听兰迪的下落，全部打听完毕后开始分析兰迪造访这三个地方的顺序，依次是カジノバ－《パルカ》→修理屋《ギヨ－ム工房》→交换屋《ナインヴァリ》。

就在这个时候，黑月的曹力打来电话邀约罗伊德一行人在百货店的屋顶见面，前往屋顶的罗伊德一行人虽然被狡猾的曹力套出了银真实身分的情报，不过作为回报，他将兰迪的所在位置告诉了罗伊德。坐车前往山道・分歧点，通过高台的绳索来到旧矿山・拔け道，这里的视线不好，不过没什么岔路，一直往左移动即可来到最深处，解决掉拦路的军用犬后继续前进到达旧矿山，继续往上走，回复点后面见到了奋战的兰迪，之后便是和恐怖的猎兵团——赤色星座的正式交战了。

BOSS战 シャーリィ&ブレードクーガー&赤い星座・机铳×2

难度较低的一场战斗，先用范围必杀技解决掉杂兵，然后用诺埃尔降低夏丽的攻击力减轻回复压力，使用爆裂模式的话杂兵都没有出手的机会。

第四章 命运的克罗斯贝尔

（运命のクロスベル）

在罗伊德的说服教育和众人的肯定下，兰迪的心病总算是解决了，不过就在大部分警力前往对付矿山町的猎兵团时，赤色星座大部队袭击了克罗斯贝尔市，匆忙赶回市内的罗伊德等人看到的是一幅悲惨的景象。市内大部分地区都被破坏了，而赤色星座的下一个目标是作为金融都市象征的IBC大楼。下车后往IBC方向前进，中途遭到了兰迪的叔父——赤之战鬼的阻拦，最终IBC大楼在一片爆炸声中化为火海。

BOSS战 シグムント

赤之战鬼的实力非常强悍，即便会中能力下降的状态也有着秒人的实力，不过这场战斗不需要获胜，只要撑过5分钟就可以了，不打算挑战他的话等到我方行动时看看电视吃吃瓜子，5分钟很快就过去了。

遇袭一个星期后，虽然还有着诸多问题等待解决，不过特务支援课已经开始了日常的运作。由于人手紧张，诺埃尔在完成今天的工作后就要返回警备队了，另外诺埃尔的妹妹在袭击事件中受了伤，因此罗伊德提议去医院探病。完成支援要请后来到医科大学和前台服务员对话，然后到301病房看望刚做完手术的芙兰，接着到302和303病房看望袭击事件中受重伤的另外两人。离开医院时接到约拿的电话，说是有事要委托支援课帮忙，前往港湾区的灯塔和约拿碰面，原来这家伙想让罗伊德一行人带他前往C区域新的地下道制御室。

这里的路不是很复杂，遇到有火的地方先在附近找到控制器灭火后再前进，回复点后面遇到了B区域的清扫机器，不过却不知道什么原因把特务支援课当成了清除对象，这很可能又是结社方面搞的鬼。

完成了约拿的委托后已经到了傍晚，虽然不舍，但天下没有不散的宴席，至此，诺埃尔在支援课的工作正式告一段落。

BOSS战 トルゾ－Z

这个巨大的机器人的大部分招式都是物理攻击，降低了它的攻击力之后就没有任何威胁了，突进攻击附加气绝状态，电磁攻击附加封技状态，火焰喷射附带炎伤状态，建议给近战角色装备防止这些状态的饰品。召唤的杂兵能力不强，不过打倒后会自爆。需要注意的是这个BOSS被打倒之后也会自爆，最好远离之后再完成最后一击。



支线任务

旧市街の复兴（期限：短）

委托人	アッバス
任务奖励	3000ミラ
获得DP	5+4（找齐全部10个废材+3，找到“にがトマトペースト”+1）

前往旧市街的ギヨ－ム工房（改造装备的地方）和店主对话后开始为复兴旧市街收集素材的任务。这个任务需要帮助旧市街的几个店铺寻找素材，北部ロ－タスハイツ右边房间里的アゼル需要各种食材，魔兽の兽肉可以在交换屋换取，其他食材都可以在西通り的商店买到（和アゼル旁边的人对话，然后到行政区卖果汁的小摊拿到“にがトマトペースト”，这样在完成该任务后可获得额外DP）；东北メゾン・イメルダ的小孩カノン需要废材，ギヨ－ム工房则需要10个Uマテリアル。Uマテリアル可以通过打怪的方式获得，废材的收集需要先和カノン对话，然后到ギヨ－ム工房找店主拿到金属探测器，然后在旧市街按下△+L键可以对一定范围进行探测，通过这个方法可以在废弃物或者箱子中找到废材和Uマテリアル。

チャリティイベントへの协力（期限：短）

委托人	クロスベル商工会
任务奖励	3000ミラ
获得DP	4

前往行政区的市民会馆，和モルス老人对话后接受任务寻找职业女性的任务。愿意参加选美赛的的职业女性是中央广场オ－バルストア的ウェンディ（工匠）；东通り龙老饭店的サンサン（服务员）；住宅街西南方向艾莉家的ジョアンナ（女仆）以及大圣堂的リ－ス（修女）。之后返回和举办人对话，宴会上需要选择一名同伴参加选美赛，之后的投票对应任务完成后获得的道具，シンシア→精神3；サンサン→攻击3；ウェンディ→回避3；ジョアンナ→HP3；アイリス→防御3。

生き别れの父の搜索（期限：短）

委托人	アルム&アエリ－
任务奖励	3500ミラ
获得DP	4

前往东通り的龙老饭店，与宿屋的アルム对话，然后到旧市街北部调查ロ－タスハイツ家的房门，之后到西通り的アパルトメント，在1楼的房间里和老人对话，然后到アルモリカ村宿屋和店主对话，调查东北的小屋后和村长对话完成任务。

古战场の搜查（期限：短）

委托人	ダグラス副司令
任务奖励	5500ミラ
获得DP	4

前往タングラム门与副司令对话接受任务，然后前往古战场，往太阳の寨方向前进，途中触发剧情后自动进入战斗。一开始我方处于被包围状态，敌人攻击力较高，可用合体必杀技快速清场。



ノックス森林道の手配魔兽（期限：短）

委托人	自治州政府
任务奖励	5000ミラ
获得DP	4

坐车到警察学校，然后往ノックス森林道方向前进就能遇到指定的魔兽。敌人攻击附带气绝状态，不过好在攻击力不高，敌人数量也不多，各个击破即可。胜利后获得"封魔の刃2"。

隐藏任务

医疗物资の搜查（期限：短）

委托人	リカルド
任务奖励	3000ミラ
获得DP	5+2（战斗胜利+2）

在接到约拿的电话后返回病院的诊疗室和博士对话打听到医疗物资的消息，然后前往空港，和送货员对话后接受任务。之后乘坐导力车前往タングラム门（如果去ベルガード门的话会因为错过逮捕时机导致任务失败），一番追逐后进入战斗，胜利后完成任务。

关于克罗斯贝尔的独立，两大国尽管想尽各种办法来阻止，不过克罗斯贝尔市长利用IBC的经济实力将流向两大国的资金给冻结了，并且宣称不让克罗斯贝尔独立就不解冻，两大国方面也立刻做出了回应打算用军事力量来逼迫克罗斯贝尔的妥协。就在如此紧张的关头，克罗斯贝尔市长迪塔却突然宣布了克罗斯贝尔的独立，并且自己为第一任大统领，令人更没想到的是首任国防部长竟然是原游击士协会A级游击士，有着风之剑圣称号的阿里欧斯。

到游击士协会了解到关于阿里欧斯的消息，之后帝国方面的书记官雷克特主动联系罗伊德让他到以前鲁巴切商会的基地去一趟，刚到那里雷克特就告诉了罗伊德他们一个惊人的消息，帝国军已经集结好机甲师团准备在今天下午开始攻打克罗斯贝尔，随后到来的雾香也带来了共和国军队已经集结完毕的消息，在如此情形下迪塔市长竟然宣布克罗斯贝尔独立，就算此战斗力破表的阿里欧斯担任国防部的领导人也不是两大国大型军队的对手。而雷克特告诉罗伊德的第二个消息是猎兵团赤色星座在通商会议歼灭袭击宰相的恐怖分子之后，和帝国的契约就已经完结了，在那之后对克罗斯贝尔的袭击事件实际上和帝国方面无关，而结社方面有自己组建的强化猎兵团，不会特意去雇佣赤色星座，那么这群猎兵到底是在为谁卖命呢？为了独立，克罗斯贝尔无视两大国军事力量威胁的强硬态度，加上强大到足以让两大国感到恐慌的经济实力，难道是因为有赤色星座在背后撑腰才这样有恃无恐么？难道之前袭击克罗斯贝尔也是迪塔一手策划用来诬陷帝国收买人心么？

随后塞希尔打电话告诉罗伊德，阿里欧斯将纪娅给带到了保养地米修拉姆，为了保证纪娅的安全以及当面质问阿里欧斯，众人赶紧乘船来到了米修拉姆。往主题公园方向前进，入口处被以前遭遇过的幻兽袭击，继续前进会陆续遭到各种幻兽的阻挡（幻兽的行动模式和以前一样，具体打法参见前文），进入镜之城后往右走，来到2楼后进入中间的门，之后没有岔路，一路前进到回复点位置，往右走来到塔的顶层，调查镜子选择"鏡の中に足を踏み入れる"。在这里面遇到了阿里欧斯，玛丽娅贝尔以及坐在奇怪装置上的纪娅，原来玛丽娅贝尔家族是继承了女神七至宝的一族，为了实现某个计划和结社相互勾结，将现代导力科技和古代炼金术结合，将整个克罗斯贝尔变成了巨大的"式"。很快，帝国和共和国方面开始了进攻，而玛丽娅贝尔则利用纪娅发动了一个看上去就很危险的巨大法术，就在罗伊德一行人想上前阻止时，风之剑圣阿里欧斯挡住了众人的去路。虽然众人很拼命，但依旧不是风之剑圣的对手，就在这时法术发动了，之后纪娅变身成为了"零之至宝"，操纵三台巨大的人形机体以绝对的实力轻松干掉两大国入侵的部队，而罗伊德一行人则被赶来的国防部队给逮捕了。在阿里欧斯临走前，罗伊德问出了自己的哥哥是不是被他所杀，得到的答案是肯定的。

BOSS战 アリオス长官

非常厉害的对手，各项能力都非常高，想获胜必须搭配出各种降低能力的魔法才行，并且尽量保证缇欧的CP在100以上，当半数以上成员没有了防护罩时必须毫不犹豫地补上，否则对方一个S必杀技就能清场。不过此战无论输赢都不影响剧情的发展。

支线任务

ジオフロントC区画の手配魔兽（期限：短）

委托人	自治州政府
任务奖励	5000ミラ
获得DP	4

魔兽的位置就在之前BOSS战的地方，比较有难度的一战，敌人会使用攻击范围较大的爆弹，建议一开始就分散走位。除了攻击力高外，敌人还会使用防护罩，好在数量不多，建议集中火力一只一只地解决。

隐藏任务

ガイ・バニングス杀害事件の检证（期限：短）

委托人	ニールセン
任务奖励	5000ミラ
获得DP	5+2（问题全部回答正确+2）

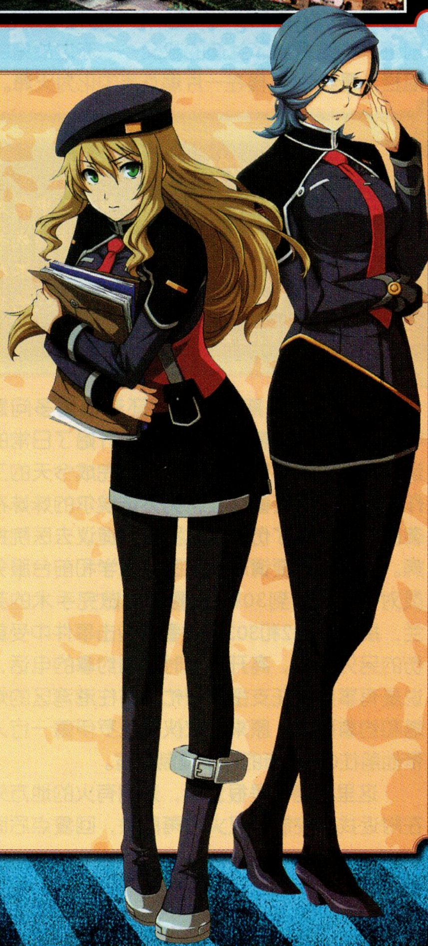
造访过游击士协会后前往大圣堂的墓地和ニールセン对话，依次选择"两方ともにあり得ない"、"可能性は低い"、"ガイが警戒しつつも、よく知る人物"后完成任务。

断章 跨越虚假的乐园

（偽りの乐土を越えて）

在绝对力量的支持下，迪塔开始了自己的霸权统治，周边的小势力自然不敢反抗，两大国也因为内乱的压力没空顾及克罗斯贝尔。罗伊德和以前鲁巴切商会的高层——加西亚（ガルシア）关在一起，为了跨过这几乎无法跨越的屏障，罗伊德打算越狱，以前的敌人如今却成为了最好的帮手。监狱其他房间的宝箱里可以拿到一些药品用以补给，在逃离监狱时会遇到几批敌人，用必杀技快速解决掉即可，在解除门锁的房间内的红色箱子里可找回所有的装备和物品。离开监狱后加西亚脱离队伍，继续前进遇国防军队的阻截，虽然极力奋战但终究寡不敌众，不过就算处在最危急的时刻，为了自己的想法，为了解救出被困的同伴，罗伊德依旧没有放弃，之后化为圣兽的查特出现救走了罗伊德，并将至宝以及纪娅是用来盛放核的人造生命体的事实告诉了罗伊德。

虽然现在势单力薄，但罗伊德依旧没有放弃解救同伴，就在这时，瓦吉、修女莉丝以及凯文神父出现了，而瓦吉也公开了自己的真实身分，星杯骑士团守护骑士第九位——苍之圣典。骑士团方面自然要消除零之至宝的力量，而利用至宝的力量来完成自己的霸业的迪塔以及结社的计划也不能放任不管，在约定了不会随意处置纪娅之后，罗伊德和骑士团的各位开始了最后的战斗。



终章 就算如此我们也（それでも仆らは）

剧情之后瓦吉和查特加入队伍，飞船上可以改造导力器和购买物品，准备完毕后到上层和アッパス对话后飞船降落，调查瓦吉召唤出来的法阵可以回到飞船上，法阵会随着游戏进程不断增加。往医科大学方向前进，途中会遭遇乌龟型幻兽，在医科大学门口解决掉国防军后和缇欧、芙兰、塞希尔会合，之后前往302、303病房看望在袭击事件中受重伤的两人后离开病院开始继续寻找同伴的下落（之后在船上的商店可利用终端机接受分支任务）。

前往アルモリカ村，在宿屋2楼和ハロルド对话，得知最近有一支抵抗势力一直在扰乱国防军，之后前往アルモリカ古战场，在往太阳之寨方向前进时中了赤色星座的埋伏（会进行一场杂兵站，不足为惧），好在黑月势力和莉莎及时赶到解除了罗伊德一行人的危机，之后在罗伊德的劝说之下，莉莎终于吐露出自己想继续留在舞台的心声，同时曹力也暂时和莉莎解除契约让其自由行动，并且还和罗伊德一行人建立了临时同盟，有了黑月和银的帮助，离收复克罗斯贝尔和解救纪娅又近了一步。

下一个目标是マインツ矿山町，剧情后银加入队伍并学会和罗伊德的合体必杀技。从山道・分歧点先往人形工房方向前进，在工房里向乔格老人打听到结社的动向，以及大型人形兵器在僧院和塔守护大钟的消息。之后继续往矿山町方向前进，隧道中没有照明，视野不是很好，注意别踩到地上的地雷，在即将到达矿山町的山道中，众人再次中了赤色星座的埋伏。



BOSS战 ブレードファング×6

军用魔兽犬已经接触过多次了，不过这次除了数量较多以外，还有一个狙击手会在山崖上放暗枪，狙击手的攻击附带即死效果，战前装上相应的饰品后就没什么难度了。

在兰迪和米蕾优三尉的帮助下，袭击罗伊德的猎兵们被迫撤退了，交换情报之后兰迪加入队伍。下一个目的地是ベルガ－ド门，在入口处发现这里防守严密，想从正面突破比较困难。往クロスベル市方向走，进入列车脱轨事故的现场，从这里往西走潜入ベルガ－ド门，不过很快就被诺埃尔挡住了去路，经过罗伊德的说教和一场单挑战后，诺埃尔也重新回归了队伍（单挑战注意将罗伊德的HP保持在7000



以上就没什么危险了），并且从索尼娅司令那里得到了艾莉被软禁在保养地米修拉姆的迎宾馆，接下来就要前往米修拉姆迎接最后一名成员的回归了，剧情之后查特离开队伍。

一切准备就绪后前往米修拉姆，守卫这里的是赤色星座的成员，实力都没话说，前往迎宾馆的路上会遭遇多次战斗，最后在迎宾馆干掉来袭的人形兵器后总算救出了艾莉和她爷爷，作为曾经的市长以及自治州代表的一员，为了阻止迪塔的霸权阴谋，开始筹划克罗斯贝尔独立国无效宣言的措施。

BOSS战 ムラマサ

这个BOSS本身攻击力不俗，加上任何异常状态以及能力降低效果都对其无效，因此只能想办法提升己方角色的攻防。召唤出来的杂兵会使用直线攻击的魔法，来不及跑就直接用必杀技取消其咏唱吧。在对付BOSS时最好分散站位，这样它就无法一次攻击到多人，回复压力会小很多。

支线任务

ウルスラ间道の手配魔兽（期限：长）

委托人	クロスベル警察
任务奖励	5000ミラ
获得DP	5

从ウルスラ间道往克罗斯贝尔市方向前进就能找到，3条龙会使用附加黑暗状态的吐息攻击，不过攻击力较低不足为惧，战斗胜利后获得“翠耀珠”。

アルモリカ古道の手配魔兽（期限：长）

委托人	クロスベル警察
任务奖励	5000ミラ
获得DP	5

魔兽的位置在离アルモリカ不远处的私有地里，这4只魔兽会使用威力较强的范围魔法攻击，不过有瓦吉大范围解除魔法咏唱的必杀技“ドリニティカード”在，它们根本没有使用魔法的机会。胜利后获得“黑耀珠”。

マインツ山道の手配魔兽（期限：长）

委托人	クロスベル警察
任务奖励	5000ミラ
获得DP	5

魔兽的位置在前往矿山町途中的隧道里，攻击附带各种异常属性，但攻击力不高，胜利后获得“水耀珠”。

西クロスベル街道の手配魔兽（期限：长）

委托人	クロスベル警察
任务奖励	5000ミラ
获得DP	5

坐飞船来到西クロスベル街道，往ベルガ－ド门方向前进很快就能找到。敌人的攻击力较高，攻击附带气绝状态，可以让罗伊德或兰迪这类血多的角色冲到敌群中吸引攻击，其他人用范围攻击清场，胜利后获得“琥耀珠”。

艾莉加入队伍后人数就超过6人了，因此需要选择一名成员待机，和アッパス对话可以更换成员。前往ブ－スタ－地点，在这里利用无线网络对市内进行公告以及揭露迪塔的阴谋，并以克罗斯贝尔独立国成立手段不正当为由进行无效宣言。之后乔格老人带来了可以解除市内结界以及抑制那3架“神机”力量的好消息——阻止大钟的共鸣。虽然月之僧院和星见之塔都有结社的强力成员把守，不过众人还是决定冒险一试。

先前往威胁较小的月之僧院，在入口处和寺院里总共会遭遇3次人形兵器的袭击，难度都不大，惟一需要注意的是人形兵器被打倒后会自爆，挂上保护罩或者保证自己血量足够之后再将其击倒即可。僧院的门大部分都被封印住了，先从2楼左侧的房间进入地下墓所，这里的分支路走错了会有音效提示，在最深处打倒人形兵器后解开1楼左侧门的封印，从解除封印的门一路前进在最深处拿到“月の宝珠”；从2楼右侧来到庭园，打倒这里的人形兵器后解开1楼右侧门的封印，在这里面可以拿到另一颗“月の宝珠”。返回礼拜的间将两颗宝珠装在台座上就可以解除2楼中央大门的封印，在这里面等待罗伊德的是结社的执行者No.0，代号小丑的肯帕雷拉。



BOSS战 カンパネルラ

小丑的普通攻击威力在3000左右，范围属性魔法和S必杀技威力都达到8000以上，一定要随时保证全员HP在10000以上或者有保护罩护身，最好让缇欧出战并装备上和CP增长速度相关的饰品来保证S必杀技的使用。将我方角色调换位置以及将其中一人变成蔬菜的招式基本不具威胁，被变成蔬菜后可用“キュリアの药”解除。需要注意的是开战一段时间内小丑自带魔法反弹状态，切记不要用魔法进行攻击（魔法型的必杀技或S必杀技也不行）。当小丑使用“パ－ムディジョン”时要禁止使用攻击型S必杀技，否则会误伤到自己人。

肯帕雷拉显然没有施展出其真实实力，在玩够了之后就离开了，接下来就是前往星见之塔，只要能阻止那里的大钟的共鸣，那么克罗斯贝尔市的结界就可以消除，不过镇守在那里的是结社第七柱使徒，有着钢之圣女称号的亚莉昂罗德。塔里依旧有不少人形兵器的阻拦，并且亚莉昂罗德的3名手下会依次在塔内和罗伊德一行人交手，在3楼将两个"星之光玉"放到中央的天秤上解除塔外侧门的封印，在塔顶见到亚莉昂罗德，作为原本已经可以撤退到帝国去完成"幻焰计划"的结社使徒，之所以留在此地等待罗伊德一行人的原因在于接受了纪姬的委托，因为以支援课目前的实力想打倒赤之战鬼和风之剑圣是不可能的，如果连亚莉昂罗德这一关都过不了，面对那两人自然不可能全身而退。

BOSS战 アリアンロード

钢之圣女实力超群，アングリアハンマー攻击范围为全体不说还附带封技效果，战前要换好防止该效果的饰品。直线范围攻击和以自身为中心的范围攻击威力都非常高，S必杀技更是可以达到15000以上的伤害，HP不多的角色最好保持常备防护罩，缇欧、艾莉等魔法型角色主要强化回避，这样就有很大几率躲过アングリアハンマー的攻击将防护罩留着抵御S必杀技。将其HP削减到一半时钢之圣女脱下面具，之后HP全回复，全能力提升（基本打不动了），此时就算战斗失败也能继续发展剧情。

在消除了结界之后，各地反抗势力也开始行动了起来，而罗伊德一行人也要开始最后的克罗斯贝尔解放计划了（在飞船上和友好度最好的成员对话可触发告白剧情）。潜入市内后先到特务支援课的后门调查导力车，然后前往火车站，到2号站台的3号列车里和雷克特以及雾香交换情报，对方表示愿意帮助罗伊德一行人侵入兰花塔。

在各方的帮助下，特务支援课成功突入塔内，21楼一开始大部分地方都不能进入，要先操作开关进行解锁，在某个房间的宝箱里拿到的"赤いカードキー"可以打开红色的门，在里面可以学会缇欧的S必杀技。回复点旁边的门里有杂兵战，之后调查开关解锁右边的门后继续前进可乘坐电梯来到中枢上层，操作开关后坐升降机来到上层，之后需要多次用到这个方法才能到达30楼，这里闪光的地方进入后EP会不断减少。继续前进爬楼梯来到36楼，在这里和ピエール副局长交换信息后到右侧中央的房间见到水滴，哭诉之后她将父亲遗留下来的东西交给了罗伊德，里面是罗伊德的哥哥的武器以及一封信，从武器上的刀伤来看，凯当时的确和阿里欧斯进行过战斗，不过凯的真正死因是被人从背后开枪杀害的，因此阿里欧斯绝不可能是凶手，那么阿里欧斯说谎的目的到底是什么？答应水滴将她父亲带回来之后接到电话，兰花塔的封锁全部解除了，坐电梯来到顶层，迪塔大统领早已在此等候，在双方对正义的理解冲突之后，战斗一触即发。



BOSS战 アイオーンTYPE-α

虽然白色神机的实力有所削弱，但能力依旧非常强悍，范围魔法属性攻击的威力不俗，不过我们可以使用魔法"A-リフレックス"将魔法给反弹回去瞬间重创BOSS，建议先让缇欧使用S必杀技保护全体，然后以最快速度给所有人使用"A-リフレックス"，如果运气好所有人都将魔法反弹回去的话，可以瞬间削减BOSS 50000左右的HP。不过这个BOSS的导弹攻击可以无视防御罩，被命中之后防护罩和魔法反弹罩还会被消除，因此战前应尽量提升出战成员的回避以免中招。除了各种高攻击力的招式外，这个BOSS还会使用可以防御3次物理攻击以及反弹3次魔法攻击的防护罩，打起来还是比较费时的。

迪塔的计划最终还是破灭了，而这一切的元凶竟然是那个毫不起眼的伊昂（イアン）律师，而这所有的一切都是由他所策划，目的是为了"零之至宝"的最终形态，可支配时空的"碧之大树"。接下来就是最后的对决了，在此之前可先完成新出现的支援要请，然后前往碧之大树这最后的迷宫。



支线任务

东クロスベル街道の手配魔兽（期限：长）

委托人	クロスベル警察
任务奖励	6000ミラ
获得DP	5

从タングラム门往市内方向前进就可以找到指定魔兽，范围魔法攻击力较高，加上魔兽本身血量较多，建议把爆裂槽和CP槽蓄满再开战，用大范围魔法和必杀技快速清场。胜利后获得"红耀珠"。

古战场の手配魔兽（期限：长）

委托人	クロスベル警察
任务奖励	6000ミラ
获得DP	5

从古战场往太阳之塞移动，魔兽的位置在太阳之塞所在地图的西北位置，利用合体必杀技可轻松解决，胜利后获得"金耀珠"。

ノックスの树海の手配魔兽（期限：长）

委托人	クロスベル警察
任务奖励	6000ミラ
获得DP	5

从ノックス森林道中央的绳索下降到树海，往下走两个地图就能找到指定魔兽了，这个魔兽吃黑暗状态，因此让兰迪使用必杀技"クラッシュボム"之后就没任何战斗难度了。胜利后获得"银耀珠"。

碧之大树一开始没有岔路，建议在这里练一下级，因为后面要面对的都是100多级的怪物级BOSS。途中需要解决一只拦路的幻兽，在蓝色的门前触发剧情（往下走可以调查晶石搭路返回飞船的位置），左侧的门通往象之领域，必须瓦吉在队伍中才能通过（当辅助角色也可以）；右侧的门通往色之领域，队伍中必须有莉莎才能通过。象之领域路上有不少陷阱，踏入后EP会逐渐减少，这里有裂缝的大石头是可以打碎的，有些洞口需要打碎石头后才能找到，最后要面对的敌人是以前军刀蛇的首领瓦尔特。色之领域中需要通过不断改变水晶的颜色来切换搭桥的路，这个场景很大，朝着左上方移动就能到达最后的房间，这个领域中的敌人是血染的夏丽。







BOSS战 魔人ヴァルド

瓦尔特各种攻击的范围都比较大，分散站位是非常必要的，瓦尔特的第一次行动很有可能就使用全体攻击的S必杀技，伤害在15000左右，开场后最好就让缇欧使用防护罩防住这招。两只杂兵的血量较多，先用爆裂模式和主结晶回路的魔法快速清理掉杂兵，然后就可以围住瓦尔特慢慢和他耗了，注意至少保持两名成员随时都有防护罩的状态。

BOSS战 血染めのシャ-リ-

夏丽的贯通攻击附带即死属性，战前务必要给所有人都装上防即死的饰品。夏丽的范围攻击技能较少，加上所有攻击都是物理系的，因此高回避自然有高回报，先解决掉杂兵，然后只要防住威力超高的S必杀技此战就没太大难度了。

接着往前走来到碧之大树·圣域2，尽头处要面对的是业之领域，需要队伍中有兰迪才能进入。这个领域需要调查水晶使着火的岩石冷却，这样才能打碎岩石继续前进，守护这里的是兰迪的叔父，有着赤之战鬼称号的西格蒙特。圣域3的尽头是戒之领域，需要罗伊德在队伍中才能进入，这个领域中需要从有魔兽的宝箱里拿到“金耀石の键”、“银耀石の键”、“黑耀石の键”三把钥匙打开对应颜色的大门，并且拉动途中的3个机关后才能到达最深处。守候在这里的自然是风之剑圣阿里欧斯，战斗之前阿里欧斯将一切都告诉了罗伊德，5年前导致他妻子死亡的事故是帝国和共和国两大国家的谍报战导致的，多年的暗战导致了许多无辜者的牺牲，这其中还包括罗伊德的双亲以及伊昂律师的妻子。之后关于他加入到计划中的细节以及纪娅为什么会出现在黑之竞售会等问题也都一一做了回答，不过当问到凯的死因时，他依旧不肯说出真正凶手的名字。打败阿里欧斯之后，罗伊德说出了自己的推断，伊昂律师就是杀害凯的真正凶手，

BOSS战 战鬼シグムント

大部分攻击都是物理攻击且都是范围攻击，加上此战杂兵会使用全屏范围的攻击，回避依旧是首要考虑的数值。战鬼的S必杀技伤害非常高，一定要算准时机使用防护罩并分散站位，否则很容易全员被秒杀。

BOSS战 风の剑圣アリオス

两个杂兵都可以用降低能力的技能或魔法来削弱，其中ゼロ・クロッカ－会使用无视距离的攻击，单次伤害在3000左右，可以先降低其攻击力减少威胁。风之剑圣的大部分招式相信大家已经很熟悉了，新增的里疾风会消除命中目标的有利状态（包括防护罩），而S必杀技也进化了，伤害在17000左右，依旧靠回避来躲过普通攻击，用防护罩来抵挡S必杀技。

完成了4个领域的战斗后，接下来要面对的就是最后的敌人，在这里见到了艾莉的好友玛丽娅贝尔、杀害凯的凶手伊昂律师以及处在碧之大树核心位置的纪娅。但不管罗伊德如何劝说，纪娅依旧决定留在这里帮玛丽娅贝尔实现计划，其原因在于作为零之至宝的纪娅有构筑世界的能力，能通过操控因果律来改变现实。例如可以将共和国和帝国与克罗斯贝尔的身分对调，这样一来两大国就成为了克罗斯贝尔的从属国，统治整个大陆也就是一念之间的事，而这正是玛丽娅贝尔和伊昂所需要的。同时罗伊德等人也是此能力的受益者，数月前入侵教团时，特务支援课所有成员都葬身于此，是纪娅改变了众人被暴走的约阿希姆杀死的事实。如今成为了零之至宝的纪娅力量有了大幅提升，利用这力量来重塑整个世界的话，就可以避免那些不必要的悲剧发生。

但罗伊德却反对将纪娅当成改变世界的道具，最后伊昂律师决定让纪娅自己做出选择，不过玛丽娅贝尔却不打算给纪娅自己做主的机会，当场杀死了伊昂并控制了纪娅，在战败后竟然还故意说纪娅是通过改变因果律来获得大家对她的爱护，无法接受这一切的纪娅最终暴走，和碧之大树完全融合成为虚神。

BOSS战 マリアベル

这一战一开始我方角色处在地图的四周，路很窄且有杂兵阻拦，必须将杂兵解决之后才能移动到玛丽娅贝尔身边。玛丽娅贝尔虽然会不断召唤杂兵，但杂兵的实力很弱，大范围S必杀技或者高威力的全体攻击魔法都比较实用。玛丽娅贝尔的速度很快，建议给我方角色强化一下速度，否则经常会出现玛丽娅贝尔连续动两、三次的情况。不过她的防御力较低，攻击力也不高，S必杀技甚至只能打10000左右的伤害，实在构不成任何威胁，因此此战难度比之前的战斗要低。



BOSS战 碧のデミウルゴス

第一阶段的战斗难度较低，召唤出来的4个杂兵自带两次防护罩和两次魔法反弹，在受到一定伤害后就会自动消失，在没有杂兵的情况下打倒BOSS后时间倒流，但BOSS会以损失1/4HP得状态开始战斗（如果在有杂兵的情况下打倒BOSS，时光倒流后BOSS不损血）。BOSS的普通攻击伤害在4000左右，全体魔法攻击可以用必杀技取消咏唱不足为惧。将其打倒3次之后进入第二阶段战斗。

第二阶段的BOSS血量高达20万，攻击招式丰富不说攻击力也非常高，直线贯通类攻击、范围攻击、魔法攻击应有尽有，伤害在5000～13000左右，如果我方角色对其单次造成的伤害超过10000时，BOSS会立即使用亚空飞翔，让攻击者消失一段时间。召唤出来的杂兵会使用吸收CP的招式，一次吸收50点CP，建议第一时间解决掉。虽然BOSS皮糙肉厚，攻击招式多且威力不俗，但它的行动速度不快，因此我们可以抓住这个弱点强化自身的速度，尽量少给BOSS出手的机会。不过需要注意的是，BOSS的技能“虚空辉煌波”附带消除有利状态的能力，因此防护罩最好等BOSS开始咏唱魔法后来不及打断时再用。BOSS在HP不多时会使用无视防护罩的“时空大崩坏”，此时一定要全力攻击干掉BOSS，否则此招一出必定全灭。打倒碧之虚神后，整个游戏也接近尾声了，剩下的结局就请玩家们自己欣赏吧。







文 苍穹

《跨过我的尸体》是PS时代的异色作品，纵使没玩过该作的玩家，相信也对封面上那个小男孩印象颇深。游戏本身的主旨就极具创意，玩家要带领着只有2年寿命的族人不断战斗、把优秀的基因传给后人，最终击倒朱点童子。如今《俺尸》在时隔12年后经过重制再度回到了玩家们的视线中，PSP版以精美的水墨风格画面展现了日本的平安时代，而新增的各种要素也都体现了厂商的诚意。

RPG

跨过我的尸体 俺の尸を越えてゆけ			
SCEJ	2011年11月10日	日版	1人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统详解

家族发展

角色能力

家族发展的基本是族人能力的提升，首先介绍一下本作中角色的各项能力。能力界面如图所示，按←、→键可以切换页面。基本能力分为心、技、体三大类，每一类都由火、水、风、土四种属性表示。数值的影响各有差别，“心”主要影响角色的性格，即其在战斗时的战术提案以及忠诚心的浮动；“技”影响角色使用法术时的威力以及受到法术攻击时的抵抗力；“体”影响角色的攻、防、敏速（敏捷+速度）、体力这4项基本能力。能力的具体影响如下：



心·火：战斗中的提案重视发动攻击，忠诚心的变化幅度较大。

心·水：战斗中的提案重视进行回复，不容易离家出走。

心·风：战斗中的提案重视突袭弱点，较容易离家出走。

心·土：战斗中的提案更加重视防御，不容易离家出走。

技·火：影响火属性攻击的威力和防御力。

技·水：影响水属性攻击的威力和防御力。

技·风：影响风属性攻击的威力和防御力，以及所有法术的成功率。

技·土：影响土属性攻击的威力和防御力，以及对所有法术的回避率。

体·火：影响物理攻击的攻击力。

体·水：影响角色的体力最大值。

体·风：影响行动速度和回避率、即敏速性以及命中率。

体·土：影响对物理攻击的防御力。

心、技达到一定数值后才能习得相应的法术和奥义，这些能力会随角色年龄增长而发生变化，角色在升级时会有所提升，而利用道具和饰品类装备也可以提升这些基本能力。屏幕右侧来回跳动的条状物表明该项能力的成长性，条状物越长、波动幅度越大，则角色升级时的能力提升就越多。素质是与生俱来的，由父母的基因所决定、无法改变。升级时数值的成长还与角色的性别和职业有一定关系。

体力和技力即HP和MP；攻击、防御和敏捷由角色的基本能力、当前装备及健康状态共同决定；战胜即战胜点，相当于同类游戏中的经验值；健康象征着角色当前身体状况状态，忠心表示族人对玩家的忠诚度，这两项数值的影响具体参见后文。

角色的装备分为四大类：武器、铠甲、头盔（兜）和饰品。武器主要影响物理攻击力；铠甲和头盔影响物理防御力；饰品则影响敏速性，且能提升特定的基本能力。武器共有刀剑、薙刀、弓、枪、槌、爪、大筒、扇8大类，防具则分轻、中、大、重4种，武器和防具对职业和性别有一定的限制。另外值得注意的是，部分装备带有诅咒或祝福字样，会附加额外的属性或效果，具体可以按△键进行查看。

健康与死亡：正常情况下角色的健康值为100。当角色在战斗中受到伤害、或在迷宫中持续奔跑导致体力下降过多（不足体力最大值的75%），而又没有及时进行回复的话，健康值就会开始徐徐减少。当为期一个月的出阵结束时玩家不打算返回根据地，而是选择“续行”继续探索迷宫，那么角色的攻、防、体、速4项能力就会随健康值的下降而成比例减少。队伍返回京都或是直接在根据地菜单中选择“休养”后，族人的健康值就会自动回复，回复量与年龄成反比，另外也可以花钱购买药品进行回复。健康值较低时还容易生病，直到康复前每个月都会扣除一定的健康值。当角色进入暮年后，越临近死亡健康值越低，直至寿终正寝。注意，如果角色在战斗中被击倒，虽然战后能自动恢复，但会处在体力1、健康0的极度危险状态，此时返回根据地有一定几率会因重伤不治而直接死亡。

忠心与离家：正常情况下角色的忠心为100。如果玩家在战斗中否决队员的战术提案，或是在族人身体健康的情况下不带其出阵杀敌，而是令他坐冷板凳，其忠心就会有所下降。当忠心极低时有可能发生离家出走事件，该角色会带着身上的全部装备和部分金钱一去不返，务必要避免这种情况发生。提升忠心的方法有很多，出阵前指派其为队长、在战斗中采纳队员的战术提案、用“授与”指令送给他各种珍品、令其进行交神等都可以提升忠诚心。

交神之仪

由于受到“绝种的诅咒”，主人公一族只能通过“交神”来留下子嗣。族人在成长到8个月大、元服过后才能进行交神，而交神需要消耗一定的奉纳点，能力越高的神明所要求的奉纳点数越多，奉纳点通过在战斗中击败敌人得到。PSP版新增了“神明成长”系统，即与同一个神明交神次数越多，他/她的基因就会越好，与其交神时台词会有所变化，其在天界的排位会提升，当然交神所需的奉纳点也将增多。在列表中有部分神明的头像处会写着“行方不明”，这些神都被朱点童子所封印，需要达成特定的条件才能解放，具体可以参看攻略最后的附表。

交神的意义不仅仅在于留下子嗣，更重要的是让家族的基因变得更加优秀，最终使族人的能力越来越强。在神明列表中按下△键能查看其基因情况，可以看到心、技、体的基因都分为“母系”和“父系”两条，其实人类的基因也分为母系和父系两条，只不过惟有在交神之仪开始后的瞬间才能看到。孩子从父、母那里各随机得到一条基因作为自己的父、母系基因，交神后基因的各项数值会根据父母双方的素质有所提升，但有一定的随机性。在交神时建议选择与族人能力互补的神明，使其正好能够弥补族人某项属性上的不足，这样才能让子代的素质稳步提升。子代的素质与父母交神时的能力值无关，想要生出素质优秀的孩子，适当的S/L是少不了的。另外，有时候明明在交神之仪时看到孩子的基因很出色，但实际能力却较为一般，这是因为优秀的基因并没有显示在其身上。只要令其进行交神，子代就会把这个优秀的基因继承并展现出来，即“隔代遗传”。

交神时有一定的几率会生出双胞胎或是龙凤胎，不同神明生下双胞胎或龙凤胎的几率各不相同（“片羽ノお业”、“阿狛・吽狛”、“阴阳儿中”的几率较高）。根据家族当前的人数情况，最终几率还会进行修正，即当前家族的人数越少，生出双胞胎或龙凤胎的几率越高。

年龄与时期

由于受“短命的诅咒”所影响，族人的寿命一般无法超过2年，而在其短暂的一生中分为三个时期：

幼年期（0～2个月）：在交神后隔一个月，孩子就会被送到京都，由玩家给其取名并决定职业。处在幼年期的族人无法出阵，他们会留在根据地进行修行（头像边出现“自习”字样），玩家也可以给他们指派导师（孩子头像边出现“训练”字样、导师头像边出现“指导”字样）。有导师指导的族人在幼年期的能力提升会更多（导师越强、提升越多），如果导师是亲生父母且与孩子职业相同，子女还能够把父母已领悟的奥义传承下来。

成长期（3个月～1岁零2个月）：角色的各项能力开始随着年龄的增长而飞速提升，尤以“体”增长得最快，健康度的恢复也很快。3个月大的族人就可以编入实战部队，在其初次出阵时要格外小心，因为纵使用优质装备提升攻防，新人的体力还是相对较低的，在战斗时建议放到后列并加以保护。族人在8个月大时会元服，即表示其已成人，此后方可进行交神之仪。

晚熟期（1岁零3个月～）：此阶段“体”基本不会增长，“心”和“技”仍会有些许提升。迈入老年后健康度会大幅降低，已不太适合出阵，可以考虑将其从前线撤下来，用于训练年轻人、发挥余热。年龄超过1岁零5个月后角色就有可能死亡，理论寿命不会超过2年零1个月，当主死亡的话还需要选择下一任当主。

反魂之仪：当角色濒临死亡，而其亲生父母或祖父母尚在队中且不是现任当主，就有一定几率触发“反魂之仪”。长辈将献出自己的灵魂，让子女的生命得以延续。反魂之仪结束后长辈直接死亡，重获新生的子女发色和瞳孔颜色会发生改变。

家族氏神：当族人的实力到达一定水准后（与心、技、体数值和遗传基因的素质有关），在死亡时乙花会询问是否将其供奉为“氏神”，确定的话其就会加入交神列表、位列仙班。家族供奉的氏神上限为20人。

通信要素

本作支持利用PSP的无线通信功能与其他玩家进行联机，三种形式形式分别如下：

养子：召开“交换会”，可以从其他玩家处领受一名角色作为养子。该角色并不会从本家消失，而是由系统制作出一个分身送到其他家族。

分社：进行“分社之仪”，可以从其他玩家处迎接一位氏神。氏神并不会从交神列表中消失，而是由系统制作出一个分身送到其他玩家的列表中。

结魂：举办“合魂之宴”能够让两个家族的成员结合并生下后代，作为PSP版新增要素的“结魂”是不需要消耗奉纳点的，运用得当的话能够让家族基因迅速得到优化，因此有机会的话不妨与其他玩家多多进行。



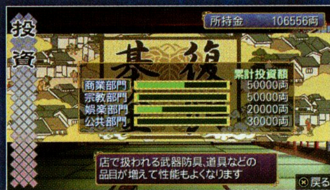
京都复兴

由于妖怪的袭击而破败不堪的京都百废待兴，玩家在壮大家族的同时也要着力于建设城镇，经济实力是战斗部队最强有力的后盾。

部门投资

在菜单中选择“复兴”－“投资”后可以看到，京都主要分为4个部门：商业、宗教、娱乐、公共，城镇中的一些新设施需要在投资相应部门后才会出现，已有的设施也会在有资金援助后增加功能。投资商业部门可以令商店中出售的武器、防具、饰品和道具的种类增加；投资宗教部门可以重建神社、取悦神明，进而令交神所要求的奉纳点有所降低；投资娱乐部门可以强化幻灯屋和姿绘屋；公共部门的发展与其他三个部门的投资额度挂钩，也可以单独进行投资，对汉方药屋、相场屋、刀锻冶屋有直接影响。PSP版各部门的投资上限分别为：商业部门80万、宗教部门200万、娱乐部门50万、公共部门50万，共计380万，而且超出上限的资金也不像原版那样照样扣除。

在“复兴”－“概况”项目中可以查看京都当前的人口、职业构成比例等信息，而“町井”一项则可以看到城镇的直观景象，随着玩家投资的增加，这里会越来越繁华，如果当月有民间祭祀等活动，城镇也会热闹非常。



设施功能

武器/防具/杂货/装饰品屋：可以买卖各种道具的商店，初期可选的种类很少，只有增加投资额度才能出现更优质的商品。随着季节的更迭，贩卖的商品种类会不断轮换，每年的二、五、八、十一月，即换季前的当月，商店还会进行打折促销活动，店铺的背景图案会显示具体打几折，想要采购的话就不要错过这个机会。

汉方药屋：与普通杂货屋不同，这里出售的是回复“健康度”的特效药品，随着投资额度的增加会出现效果更好的药品。需要注意的是每名角色每个月在此只能服用一剂特效药，而且并不能起到延长寿命的功效。

相场屋：米、盐、麦等产品的贩卖场，随着时间的推移，产品的价格会上下浮动。玩家在购入商品的半年后会自动卖出，并由乙花结算是盈利还是赔本。简单来说就是一个做买卖赚钱的场所。

幻灯屋：即照相馆，玩家可以选择不同的相框图案给自己家族当前的成员来一张大合照。娱乐部门的投资额度越高，可选的相框图案就越多。照片的上限为30张，可以在菜单的“年谱”－“在りし日の一族”项目中查看。

姿绘屋：购买美人画和武士图的场所，算是游戏中的一个收集要素，PSP版也追加了不少新图画。娱乐部门的投资额度越高，出售的图画种类就越多。已购入的图画可以在“道具”－“藏”－“姿绘”项目中阅览。

刀锻冶屋：PSP版的新增要素，刀匠剑福可以为职业为剑士的族人锻造刀剑。族人的“体·火”能力越强，刀剑的初始攻击力越高（“体·火”值的1/3），所需的金额也越高。打造出来的刀剑可以由玩家起名，只有指定的角色能够装备，当该角色死亡时，若家族中没有职业为剑士的族人，刀剑会被放入仓库，以后可以用“授与”指令传给他人。

刀剑的培养：锻造出来的刀剑具有一定的养成性，当族人装备着它在战斗中升级、“体·火”数值增加时，刀剑的基本攻击力也会有所提升，上限为333。当持有刀剑的角色死亡时，其遗志会为刀剑追加随机的祝福效果（最多累积4种），玩家可以把刀剑传给家族中的其他剑士继续培养。如果装备着打造出来的刀剑挑战BOSS失败、刀主人在战后死亡的话，刀剑会被附加随机的诅咒效果，想要解除诅咒必须先去击倒该BOSS（并不需要装备着被诅咒的刀去挑战）。

房屋扩建

主角一族所住的房屋是有人数上限的，最初的容量为6人。当玩家所持的资金和族人的数量达到一定条件，乙花就会询问是否要对房屋进行扩建，确定并支付费用的下一个月，房屋的外观和容量就会改变。具体见表格：

所持金	家族人数	扩建费用	扩建后容量
30000	3人以上	20000	10人
75000	9人以上	50000	16人

队伍出阵

在“一族”－“出击准备”项目中可以决定出阵的角色，最多4人。确认队长后可以让乙花给出阵队员自动换上当前的最强装备，非常方便，而留守角色的健康度能得到回复。出阵队伍除了角色身上的装备外，其他道具都是放在“携带袋”中的，上限为30个，如果超过上限就要丢弃道具。因此每次出阵前别忘了整理携带袋，把不需要的道具卖掉或放入仓库（藏）中。

迷宫踏破

时间流逝：游戏中1年分12个月，每次出阵、交神或休养都会令时间推移1个月，其他指令则无影响。在迷宫界面时，屏幕左上方会出现8团火炎代表时间，部队在移动时时间会缓缓流逝，约30秒熄灭1团火炎（与玩家所选的难度无关），全部燃尽后一个月结束。发生战斗后随着敌我双方轮流行动，时间也会逐渐流逝，具体速度与玩家所选的难度成反比，即难度越高、时间流逝越慢。

狂热红火：表示时间的火炎普通情况下是蓝色的，但有时会出现红色的“狂热红火”。在红火表示的时间段下，地图上的敌人会疯狂地追逐玩家，还有一定几率直接传送并包围在玩家身边。此时它们掉落稀有道具、装备的几率也会大幅提升，因此是最好的刷宝时段。不过由于敌方大将一旦逃跑，所有宝物就都会被它带走，因此在红火的刷宝期间果断击杀敌大将才是明智的选择。使用珍贵道具“时登りの笛”能让时间倒流，具体时长为当月已经过时间的一半，且必定会出现一团“狂热红火”，刷宝时要多加利用。

奔跑与健康：游戏中的迷宫很大，想要靠步行在1个月内走完基本是不可能的，按住X键可以令角色奔跑前进，但奔跑时全队的体力值都会徐徐降低。当队伍中有角色的体力下降到最大值的75%以下时，地图上会出现“健康度注意”字样，此时无法再奔跑。坚持继续行动而不进行补血的话，健康值就会开始下降。在一个月的时间结束后选择“续行”而不是“归还”的话，队员的能力会根据健康值的减少有所降低，具体数值可以进入“体调变化”一项查看。

讨伐强化：有时乙花会通知本月是天皇定下的讨伐强化月，在离开京都进入地图界面后，画面左下角就会显示“××讨伐强化月”字样。此时若前往指定的迷宫击倒敌人，在返回根据地后会得到朝廷赏赐的金钱，杀敌越多得到的额外金钱越多。在游戏前期是致富的有效手段。

宝箱陷阱：迷宫中不少宝箱都暗藏机关陷阱，以下是全部陷阱效果。1.发生爆炸，队长的体力下降；2.角色中毒，一定时间内体力持续下降；3.陷入迟缓，一定时间内移动速度大幅降低；4.陷入沉睡，一定时间内无法行动；5.陷入混乱，行动方向随机变化；6.地图上的敌人时隐时现；7.瞬间返回本区域入口；8.在宝箱周围召唤出敌人；9.受到隐藏在宝箱内敌人的袭击。

气候效果：气候是PSP版的新增要素，根据季节和迷宫的特点，场景会追加特殊的强制效果，无法用道具解除。以下是全部气候的影响：

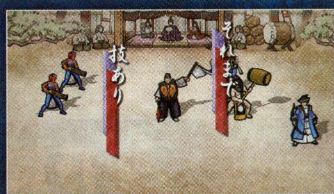
迷宫	气候	效果
冬天各迷宫的户外部分	粉雪	火属性威力下降
九重楼·四～六年坂	土砂降り	火属性威力下降、视野不良
红莲の祠·一ノ宴～炎舞廊	热气	火属性威力上升
红莲の祠·八ノ宴～非の印	溶岩	火属性威力大幅上升
忘我流水道	冷气	火属性威力下降
亲王镇魂墓·金色馆	邪气	战斗时我方无法使用法术
地狱巡り·亡者砂漠	瘴气	通常攻击威力下降



御前试合

由朝廷举办的“讨伐队选考试合”每年有春、夏两次，分别在3月和8月举行，是快速积蓄金钱和奉纳点的良机。玩家在8月的比赛中取得前4名以上的成绩后，才会受邀参加3月的比赛。春季赛的部队比夏季赛少8支，因此比赛场次会少一轮，但对手的实力会有所增强。PSP版的御前试合战斗中禁止使用道具，“退却”指令变成“投降（降参）”。每两次战斗的间隙会给玩家一个准备的机会，此时可以使用道具进行回复或更换装备，不想继续打也可以选择“弃权”。在御前试合的战斗中获胜可以得到不少战胜点，但是没有战利品。直接击倒对手的大将虽然能够获胜，但若是全灭敌人则可以获得“一本胜ち赏”的金钱奖励，经验当然也更多。另外如果双方在限定回合内不分胜负，则以给对方造成的总伤害、自己队伍受到的总伤害等细节来判断胜负。最后获得“优胜”的队伍会获得大量的金钱，还可以从9种奖品中任选5个，获得“准优胜”则只能选择3个。

御前试合的难度会随着游戏的进程逐渐提升，具体分为4个时段：1.游戏开始后；2.击倒大江山的朱点童子后；3.击倒1个“发”后；4.击倒6个“发”后。难度越高，获得优胜时可选的奖品质量越好。当玩家击倒6个“发”后，在御前试合中会遇到特殊角色阿部晴明，他会使用凰招来、太照天等强力法术，其他队员的实力也不弱，与其对阵时建议集中火力狙杀大将。



战斗系统

基本要点

偷袭：在地图上与敌人接触就会进入战斗。如果从敌人的背部靠近，则战斗中可以触发“先制攻击”，我方全体不受敏速值影响强制先攻；如若被敌人从后方靠近，则会陷入“被偷袭”的不利局面，敌方强制先攻且我方的阵型前后调转。在战斗结束后短暂的几秒内，地图上的敌人都是保持原地不动的，这时就是最好的偷袭机会。

角子机：战斗开始前屏幕下方的角子机会自行转动并停下，正中央显示的就是此战过后可以得到的战利品（金钱也包括在战利品中）。白色字体表示玩家已拿到过该道具，黄色字体的是尚未拿到的道具，绿色的则是解放神明相关的重要道具“朱ノ首轮”。如果3列皆为同一种道具，战后得到的战胜点会变为2倍，如果3列皆为★，则战后能得到3倍的战胜点。

队长：我方在出阵前必须指定队长，现任当主在列的情况下强制担任队长。一旦队长被击倒，战斗就宣告失败，部队直接返回根据地。敌人方面同样有类似的设定，妖怪名称中带有“大将”字样的固定为队长，击倒它可以快速结束战斗并得到全部战利品，但战胜点是根据击倒的敌人种类和数量计算的。另外，敌方队长在有杂兵、自己体力不足1/4，或没有其他杂兵、自己体力不足1/2的时候有较高的几率逃跑，敌大将一旦逃跑就会带走全部战利品。

战术提案：我方除了队长以外的角色，在轮到其行动时都会给出3种战术提案供玩家选择。如果3种提案都不适合当前的战况，玩家也可以按×键否决提案，自己给队员下达详细的指令。采取队员的提案能令其忠心提升，反之则会让忠心下降。本作中队员的AI不错，因此非BOSS战或刷宝的特殊场合，还是尽量选择队员们的战术提案展开战斗吧！

保护：“防御”指令可以让角色受到的物理、属性伤害减轻一半。本作中的防御指令并不只对自己有效，在选择“防御”后再指定其他的角色，可以起到保护濒死队员的效果，被保护的队员完全不会受伤。



阵型与职业

战斗中敌我双方分为前、后两列，后列受到的伤害相对较小，不过部分职业在后列时无法攻击到敌人。当一方的角色全部位于一列时没有前后之分，也就不存在减轻伤害的效果。摆出合适的阵型可以减轻范围性法术的伤害，而想要改变角色的站位在战斗中按L、R键即可。

本作中共有8种职业，除了最初的剑士、薙刀士、弓使3种外，其他5种职业需要得到相应的指南书后才能开启，具体关系如下表。能刷到指南书的迷宫是固定的，但会掉落的怪物并不是惟一的，表格中提供的仅供参考。



职业	指南书	掉落参考
枪使	枪の指南	尻子玉大将（相翼院・前）
拳法家	拳の指南	红こべ大将（九重楼・前）
破坏者	槌の指南	红こべ大将（鸟居千万宫・前）
大筒士	筒の指南	燃え发大将（亲王镇魂墓）
舞蹈家	扇の指南	红こべ大将（红莲の祠）

剑士：使用武器为刀剑，能装备重防具。在前列方可攻击，且只能攻击敌方前列单体。剑士的攻守平衡，能给敌方造成稳定的杀伤，且锻造出的武器只有剑士能够继承。

薙刀士：使用武器为薙刀，能装备大防具。在后列可以攻击敌方前列单体，位于前列时能够一次性攻击敌方前列全体，杂兵战时的片杀效果出色。

弓使：使用武器为弓，能装备中防具。无论位于前、后列都能狙击敌方任意位置的单体。虽然防御力较低，但点杀敌方后列单位的效果出众。

枪使：使用武器为枪，能装备大防具。在后列可以攻击敌方前列单体，位于前列时攻击可以贯穿前后列处在一线上的敌人，攻击威力也不弱。

拳法家：使用武器为爪，能装备中防具。处在前列攻击敌方前列单位时，有一定几率能使出2～3连击。PSP版新增了“飞踢”攻击，在后列时可以飞踢敌方前列单体，位于前列时可以飞踢敌方后列单体。虽然防御力稍低，但是速度快、回避率高。

破坏者：使用武器为槌，能装备重防具。在前列方可攻击敌方前列单体，单发物理攻击是全部职业中威力最大的，但落空几率也是最高的，另外“技”的成长较低。

大筒士：使用武器为大筒，只能装备轻防具。大筒又分为单发和散弹两种类型，前者的性质与弓相同，装备散弹型时位于后列能攻击敌方前列全体，位于前列时则能攻击到敌方全员，是片杀最为出色的职业，不过防御力低下，命中率也相较弓使为低。

舞蹈家：使用武器为扇，只能装备轻防具。无论位于前、后列都能攻击敌方一列上的单位。防御力低下的舞蹈家回避率不俗，虽然物理攻击力是全部职业中最低的，但“技”的成长有加成，长于法术攻击。



法术与奥义



游戏中除了少数法术外，大部分法术要求玩家先在迷宫的敌人身上打出相应的“卷物”才能解锁。当角色的能力达到习得法术所要求的数值时（装备提升的效果也包含在内），返回根据地时就会自动习得。使用法术需要消耗技力，少数法术在移动中和战斗中使用的效果是不同的，具体请参看攻略最后的“法术列表”。需要注意的是，部分法术只能锁定敌方前列的单位，但是当部分BOSS使用法术时却不受此限制。

奥义是角色的能力成长到一定程度后直接领悟的（装备提升的效果不包含在内），根据职业的不同而有所差异。首个领悟该奥义的角色为创始人，奥义名称中会加入他的名字。当某个奥义被领悟后，在该角色死前其他族人都无法领悟该奥义，只能靠奥义传承让多人同时拥有同一种奥义。领悟了奥义的角色对与自己职业一致的子女进行指导时，可以无视数值要求、直接把奥义传授给后代。PSP版不像原版那样，传授奥义后自己也并不会失去奥义，但是如果有多个子女的话，奥义只能传给其中一人。如果奥义没有顺利传承下来也无需担心，以后还有此职业的角色成长到满足数值条件时，该奥义还会重新出现。使用奥义消耗的是角色的健康值，这点需要注意。奥义的具体效果请参看攻略最后的“奥义列表”。

在战斗中可以让几名角色合力使出法术或奥义。在第一位角色选择法术或奥义时利用“併せ”指令，轮到其他角色时如果他们也掌握了相同的法术或奥义，依次选择“2人目、3人目”就可以展开协助，当再次轮到第一位角色行动时法术或奥义就会自行发动。合力发动法术和奥义的价值在于让招式的威力成几何倍数增长，具体为：2人法术·4倍、3人法术·6倍、4人法术·8倍；2人奥义·5倍、3人奥义·8倍。



强化效果叠加：本作中使用强化攻击、防御、回避、属性等项目的法术或道具时，效果是可以叠加的，上限约为当前数值（包括装备效果）的2倍，强化效果会随着回合的进行慢慢减弱。在战斗中频繁使用“阳炎”把己方回避率提升至极限，可以大大降低敌人的物理攻击命中率；而反复使用“武人”、“梵ピン”等法术把攻击力强化到最大后，再运用各种强力奥义猛攻也是击败BOSS的不二法门。

要点攻略

序章剧情

天女爱上了一位人类男子，这是一切的开端……

时为日本平安时代，京都遭到了以朱点童子为首的妖怪的袭击、濒临崩坏。意识到事态严重性的天皇当即下诏，召集各地的勇士前往大江山讨伐朱点童子，然而大多数人都化为了白骨、曝尸荒野……在这其中有一对夫妇经过不懈奋战、终于冲入了朱点童子的居城——朱点阁，不料丈夫源太误中朱点童子的陷阱身亡，妻子阿轮独力难支，只能眼睁睁地看着刚出生不久的孩子被朱点童子带走。朱点童子对源太和阿轮仅存的一点骨血下了两个诅咒：“短命的诅咒”令他在出生后以比常人快数倍的速度成长发育，且寿命不会超过2年；而“绝种的诅咒”则令他无法进行正常的生育、留下子嗣……担忧人间近况的诸神伸出了援手，令这个孩子可以通过特殊的“交神”来留下子嗣。从此，这一支族人背负上击败朱点童子的使命，不单单是为了解除诅咒和报仇雪恨，也是为了让京都重获安宁。世代交替的漫长战斗就此拉开序幕……

开篇设置

新开游戏后需要选择初代当主的性别，当主为男、第一个子嗣则固定为女，反之亦然。初代当主和子女的职业也是固定的，分别为剑士和薙刀士。随后要输入苗字（姓）、名前（名），以后不同角色在担任当主之位的同时都会继承这一名字。输入生日时是以“昭和”、“平成”表示的，昭和64年即1989年、平成02年为1990年，以此类推。最后要选择游戏的难度，由あっさり到どっぷり逐渐变难，不同难度下战斗后得到的经验值、金钱以及杂兵的体力都有所差异（BOSS的体力不变），具体可参看右表。除了数值上的直观区别外，不同难度间还有隐性的区别：难度越高子代的初期能力越低、交神时得到优秀基因的几率越低、升级时提升的能力越少，不过战斗时的时间流逝也会减缓。难度今后也可以在“设定”中随时调整，建议玩家在利用红火刷宝时把难度切换到どっぷり，最大限度地延长红火的效果时间，而交神时则推荐あっさり难度，这样更容易继承优秀的基因。选择“これでよし”确定全部设置后，还需要从火、水、风、土4个基本神中选择一个进行初次交神，随后选择家族服装配色时要慎重，因为这是只能选择一次、以后无法更改的，全部完成后游戏便将正式开始！最后要提醒玩家的是，当家中没有后继者接任当主，或是族人总数超过256人，游戏便会宣告GAME OVER。

难度	あっさり	しっかり	じっくり	どっぷり
经验	250%	175%	125%	100%
金钱	200%	150%	125%	100%
敌体力	75%	88%	94%	100%

前期建议：本作的自由度很高，前期就开放的几个迷宫可以同时进入挑战，并不需要彻底踏破一个后再去挑战下一个，下文攻略也并非按照先后顺序排列的。一开始不用急着去挑战各地的BOSS，更重要任务是尽快刷到法术相关的卷物以及职业指南书。每年3、8月的御前试合难度并不大，积极参加可以快速积累大量的金钱，资金则建议用于投资商业部门，提升装备的质量。交神方面挑素质比族人稍高出一些的神明，稳步提升子代的基因即可，不用急于求成。面对强敌的战斗需要先反复使用“武人”、“阳炎”等BUFF性质的法术提升我方能力，然后再展开攻势，召唤源太的“当主ノ指轮”以及召唤父/母神的“七光の御玉”都能起到不小的作用。各个迷宫内的BOSS会在每年的三月和九月复活，拥有一定实力后可以用BOSS来快速累积战胜点，不过若是BOSS级神明被成功解放，他们就不会再出现，这点需要注意。解放神明时得到的“朱ノ首轮”会令装备者的忠诚心大幅降低，如若玩家在出阵即将结束前给新人装备上，回到根据地时他就能快速习得大量法术，但要注意及时卸下首轮并回复忠诚心。“大江山”作为朱点童子的根据地是游戏的一个分水岭，攻陷大江山后才会出现新的迷宫，而前期迷宫中杂兵和BOSS也会大幅强化，且会出现新的BOSS，令游戏难度陡增。因此击倒朱点童子的时机一定要把握好，下文迷宫名字的“前/后”指的就是在攻略大江山之前或之后。

相翼院·前

开放时机：初期

迷宫第一阶段名为“片翼の水镜”，路线会随机发生变化，一旦出现岔路则只有一条能通向深处，不过纵使走错了也有3个宝箱可以拿。来到放置有4个宝箱的“羽休め台”后进入第二阶段，左右的岔路依然会随机变化，有可能会通向放有4个宝箱的死胡同，亦可能两条路皆会通向有四座象头神——甘内什石像的“キサの庭”。这一部分算是前半程，敌人的实力很弱，只有“ウロコ娘”会使用对全体的水属性法术“白浪”。等河童外形的“尻子玉大将”游上岸需要花一定时间，因此这里的练级效率不高，不过一些初级法术的卷物以及“枪の指南”可以在此安全刷取，“尻子玉大将”和“ウロコ娘”这两种妖怪还持有解放神明相关的“朱ノ首轮”。

来到“天女の小宫·本堂”进入迷宫的中部，正面的道路被两座象头神金像挡住，因此只能先由左右支路前进。左路多为“ドクロ大将”、右路则是“燃え发大将”，由于沿路的敌人实力开始增强，单纯为了深入迷宫拿宝箱的话可以选择左边，右侧道路建议组成4人的团队、有一定实力后再尝试突破。杂兵方面需要注意的有：“弥五郎どん”体力和攻防都比较高，且会使用两种对全体的土属性法术；“座敷ワラシ”和“太鼓持ち”本身很弱，但前者会降低我方防御力，后者能提升敌方攻击力，如果跟其他强力妖怪搭配出现就比较麻烦；“燃え发大将”的基本能力不弱，火属性法术“花连火”锁定的是我方前列单体，是这一阶段最有威胁的敌人。

无论之前选左路还是右路，最终都能到达“奥の院入り口”，进入后院后调查正中央的金像，之前在本堂挡路的金像就会随它一同消失，以后再来就不用绕远路了。迷宫的后半程地形是固定的，这里出现的“恶罗大将”整体能力相较之前的敌人又提升了一个层次，在它蓄力的下一回合要保护好体力较少的队员，“似津真天”的法术“印虎姬”威力相当大，想要挑战迷宫最深处“鬼子母の间”的BOSS，建议利用“结界印”的效果避开它们。

BOSS·片羽ノお业

体力	850	攻击	330	敏捷	450
技力	88	防御	350	战胜点	350
得意技	芭蕉岚、业ノ火				

作为初期开放的迷宫中的BOSS，她的实力过强，前期切勿轻易挑战。对全体的风属性法术“芭蕉岚”是BOSS最有威胁的招式，要挑战她务必先习得回复全体的“お地母”。BOSS在体力下降一定程度后会变身成妖怪形态，《鬼录》中记载的是她变身后的资料。战斗的后半段要小心她的追加招式——对我方单体的物理攻击“升天蹴”，这一击威力很大，防御力不足的角色很可能会直接阵亡。无论“芭蕉岚”还是“业ノ火”都是以前列为中心的，这点可以善加利用，把队员调整到后列来减轻伤害。

九重楼·前

开放时机：初期

本迷宫分楼外和楼内两个部分，前半部分依次为四～六年坂、七天门、八起苑，这里经常发生“土砂降り”天气，视线受阻的同时火属性威力也会减小。在斜坡路段遇到岔路时，有楼梯的是前往深处的道路，另一条路则可以通向宝箱，“六年坂”地段的宝箱非常多，前期物资匮乏时可以多多利用。这一阶段的杂兵没有太多值得注意的，惟有攻击力稍高的“手目坊主”和会用提升攻击力法术的“ド－マン僧”同时出现时需要留神。到达“八起苑”就会遇到本迷宫的第一个BOSS。

BOSS·七天斋八起

体力	450	攻击	180	敏捷	250
技力	10	防御	200	战胜点	70
得意技	お雫				

BOSS的实力非常不济，堪称人人可捏的软柿子。它只会普通攻击，法术每次可以回复150左右的体力，可惜技力只够它用两次。前期就可以来挑战，我方只要用“武人”法术给主攻角色反复提升攻击力，几下攻击就可以轻松解决它。



击败BOSS后才能真正进入“九重楼”，楼内部分的迷宫是逐层向上的，两层间楼梯的位置很近，但有墙壁隔开，因此建议带足“有寿ノ宝镜”，看清房间的道路关系快速突破。只要向上前进一层，下次前来时这一层楼梯间的墙壁就会消失，不用再绕远路。一～三阶的敌人主要为“铁クマ大将”，较有威胁的杂兵是会使用两种对全体风属性法术的“カラス天狗”，它也持有解放神明的“朱ノ首轮”。四～六阶出没的敌人为“红こべ大将”，它本身的实力不强，同行的杂兵中值得注意的只有会范围性火属性法术的“一ツ目入道”，这几层也最适合刷“拳の指南”和实用的全体回血法术“お地母”。七～九阶的敌人实力开始提升，为首的“黑ズズ大将”体力和攻击力都颇为出色，“逆さ美女”则会频繁使用附加异常状态的法术。到达最终阶后向北就会出现新的道路，有两名BOSS等在“风雷の间”。



BOSS·太刀风五郎

体力	600	攻击	320	敏速	430
技力	45	防御	320	战胜点	170
得意技	无				

BOSS·雷电五郎

体力	650	攻击	280	敏速	490
技力	22	防御	280	战胜点	170
得意技	无				

别看《鬼录》上显示这两个BOSS没有得意技，但其实他们分别有攻击全体的特技“龙卷”和“落雷”，同时面对他俩的难度也可想而知。全回复法术是我方必须具备的，建议刷出“萌人”法术快速强化主攻角色，利用敌方都位于一列的特点，集中火力优先干掉“雷电五郎”，其他人则在后列专心回复。只要成功击破一个压力就会锐减，剩下的一个也就不足为惧了。队伍实力一般时挑战这两个BOSS需要靠一定的运气，碰到全体攻击法术二连发的话，很难能够撑下去。如果能够顺利战胜他俩的话，实力上就基本可以挑战“大江山”的朱点童子了。

鸟居千万宫·前

开放时机：初期

此迷宫分为两大部分，前半部分的特点是拥有众多颜色不同的鸟居作为传送门，乍看上去比较复杂，但只要清楚了规律后就非常简单了。随着季节的更替，能够通向最深处的鸟居颜色也会改变，具体规律为：3～5月·红色、6～8月·绿色、9～11月·黄色、12～2月·蓝色。只要按照这个规律、认准一个颜色传送，“无限鸟居”就会按照一、十、百、千、万的顺序变化，误入其他传送鸟居也有机会拿到宝箱。这一阶段的敌人中，名为“风の车”的妖怪关系到神明解放，而“红こべ大将”身上可以刷到“槌の指南”。到达“暗黑大鸟居”后就会迎来BOSS战。

BOSS·稻荷ノ狐次郎

体力	700	攻击	270	敏捷	540
技力	16	防御	240	战胜点	100
得意技	花连火、矛折り				

三位一体的镰鼬妖怪，速度非常快，但其他能力就一般了。其主要进攻方式是针对前列单体的“花连火”和锁定一列的物理攻击，由于速度上的差距，此战要注意提前回复己方体力，不要让较弱的队员冒险。攻击方面无论采取4人合力发动法术，还是利用辅助法术反复强化攻击力都能很快迎来胜利。

击倒BOSS后进入“お稻荷御殿”区域，其中的敌人主将全部变成了实力较强的“恶罗大将”，体力很高的“土将军”也会掉落解放神明的“朱ノ首轮”。后半程的迷宫路线会简单一些，在“拜殿”需要靠近并熄灭挂在柱子上的灯笼，其中只有随机的某一个能触发传送，其他的则会招出敌人。“大玉殿”有一个三岔路，只有路程最长的那条路能把玩家带到红色的鸟居传送门前，其他两条通向宝箱或死胡同。到达迷宫最深处的“孤美姬の间”后进入BOSS战，目前纵使成功击倒她，其身后的传送鸟居也无法使用。

BOSS・九尾吊りお紺

体力	800	攻击	300	敏捷	390
技力	39	防御	350	战胜点	350
得意技	血火弹、美津乳				

九尾狐最具威胁的是攻击全体的火属性法术“血火弹”，我方掌握了全体回复法术的角色速度也要够快才能确保队伍安全。“美津乳”和“甘い诱惑”分别会给我方带来中毒和睡眠效果，除了带足解除异常状态的“神仙水”外，队伍中最好也有人习得“仙醉酒”，但要注意，在解除异常状态时，之前给队员使用过的强化效果也会随之消失。总体来说此战的难度与相翼院的“片羽ノお业”一战差不多。

白骨城・前

开放时机：6～8月

白骨城只有每年夏天才会出现在地图上，因此对于在其中刷宝的机会要格外珍惜。迷宫第一阶段是城外的“梦残ヶ原”，这里的敌人实力不强且数量不少，每次区域切换都能刷出大量的杂兵，非常适合新人练级。进入城中后要逐层向上，敌人方面开始出现“铁クマ大将”，城中的地形依旧简明，敌人密度也很大，同样适合练级。“三ノ丸”处有3个宝箱，沿着“五ノ丸”的巨大肋骨通道到达“アシゲの祭坛”后就会遇到第一个BOSS。

BOSS・恨み足

体力	600	攻击	220	敏捷	300
技力	30	防御	300	战胜点	100
得意技	无				

只有腿部的白骨，攻击手段是物理攻击和蓄力，如果我方的防御力稍差，可以尝试反复用“阳炎”提升回避率来减少伤害，这个战术也是对付以物理攻击为主的BOSS的主要打法。4人合力使用法术就可以轻松取胜，此BOSS目前只会掉落金钱，无需在它身上多浪费时间刷宝。



获胜后进入“六ノ丸”，此后在迷宫中游走的是“红こべ大将”。杂兵方面需要注意的有“蓑ワラジ”和“地狱车”，它们都会用“土葬”降低我方对法术的防御力，如果再后续攻击型法术则能给我方造成不小的伤害。到达“八ノ丸”可以看到左右两条岔路，其中随机一条是死胡同，“十一ノ丸”则会出现随机的三条岔路，一旦先走进死胡同或肋骨桥，通向宝物库的道路就会被封死，后面几层亦是如此。调查“テウチの祭坛”中央的宝箱后迎来第二场BOSS战。

BOSS・右カイナ

体力	500	攻击	220	敏捷	350
技力	30	防御	300	战胜点	90
得意技	无				

BOSS・左カイナ

体力	400	攻击	240	敏捷	400
技力	30	防御	260	战胜点	100
得意技	无				

左、右两只骷髅手的实力相差无几，对付之前的腿部没有压力的话，这场BOSS战也不会太难，战斗中提升一下物理防御或者回避率即可。需要注意的是，如果先击倒一只手，剩余的手在行动时很可能会令其复活，因此若是没有把握连续快速地将它们干掉，就在分别给两只手都削减一定体力后，再合力使用范围性的攻击法术解决战斗吧。

从“十二ノ丸”开始迷宫中多为“燃え发大将”，“十五ノ丸”后出现“黑ズズ大将”，密集的敌人令这几层成为练级和刷宝的绝佳地点。“十四、十七ノ丸”都有四条岔路，其中两条能通向放有4个宝箱的宝物库，这里的宝箱大多暗藏着陷阱，记得提前使用“咒禁の御札”或“光无し”来免除效果。到达最深处的“英灵の间”后就能见到城主。

BOSS・大江ノ舍丸

体力	600	攻击	300	敏捷	450
技力	36	防御	500	战胜点	340
得意技	圆子				

最后的大骷髅头分为左、中、右3个部分，本体是中央的那只，左右部分的体力约为500。BOSS本身的攻击方式并不多，只会蓄力和喷射骨头攻击全体，反倒是法术“圆子”的回复效果不低，不要被拖入持久战。开战后就可以全力攻击中央的骷髅头，争取速战速决，否则其会反复把左右两个头复活。若是我方拥有强力的薙刀士，一次攻击能把它们全部打倒，就能事半功倍了。

大江山

开放时机：11、12月

限时开启的大江山是朱点童子的老巢，杂兵相较前几个迷宫也会略强一些，不过大多数都是熟面孔了，相信玩家们已经可以从容应对。由于只有冬天能进来，天气固定为“粉雪”，火属性攻击的威力会受到限制。先要提醒玩家们的是，一旦击倒本迷宫最深处的朱点童子，大江山就算被攻略，以后再也无法进入（直到通关后才行）。因此一定要拿到该刷的卷物，把能解放的神明都救出来后再去挑战朱点童子。此迷宫的结构很简单且路线是固定的，每次遇到岔路时选择左侧的路口即可，右侧则能拿到3个宝箱，尤其是在“四合目”可以得到3个永久提升能力的强壮药，每次经过时都建议拿掉。需要注意的杂兵有“夜叉”和“なまはげ”，它们的体力都不少。到达“大江山仁王门”后被两个石像挡住去路，进入BOSS战。

BOSS・瘦せ仁王

体力	400	攻击	300	敏捷	400
技力	25	防御	300	战胜点	120
得意技	光无し、みどろ				

BOSS・太り仁王

体力	450	攻击	350	敏捷	250
技力	45	防御	350	战胜点	120
得意技	お地母、梦子				

一胖一瘦的“哼哈二将”前后站位，两人都只会用物理攻击，前列的攻击锁定单体，后列的则使用列攻击，“阳炎”战术依旧好用。BOSS的法术都是辅助型的，有降低我方命中率、敏速以及封印法术的效果。不过它们的实力实在难登大雅之堂，如果我方有强力的枪使就可以同时攻击到他们俩，迅速解决战斗。

通过仁王门后来到“大江京朱雀大路”，这里的地形直接就是一本道，不过满屏幕都是碰撞体积庞大的“恶鬼大将”和“崇奈鸟大将”（后者关系到神明解放），在这些狭长的通道上想回避战斗要多利用“阳炎”或“结界印”的效果。“亡者姬”的自爆攻击对全体皆有伤害，“斩马鬼”则会用对全体的风属性法术，更重要的是有它出现的战斗有高几率转出3倍战胜点奖励，因此这一条通道也是攻略大江山前最好的练级去处。到达“朱点阁去る桥”后遇到第二个BOSS。

BOSS・石猿田卫门

体力	1000	攻击	300	敏捷	400
技力	25	防御	300	战胜点	350
得意技	石猿、暴礼石				

这货就是在序幕的剧情中被源太和阿轮夫妇击倒的猿猴怪，作为把守朱殿阁大门的BOSS，还是具有一定实力的。针对全体的土属性法术伤害一般，倒是它的各种物理攻击更具威胁，除了保持使用“阳炎”外，防御较弱的角色还是优先放置在后列。BOSS会不时使用“石猿”提升自己的防御力，如果玩家的队伍是物理攻击为主，就只能用“萌人”跟它拼强化效果，如若队员的“技”能力不弱就更好办了，4人合力的法术攻击效果更为显著。

BOSS・朱点童子

体力	1600	攻击	400	敏捷	500
技力	50	防御	420	战胜点	800
得意技	圆子				

作为游戏前半程的最终BOSS，朱点童子的实力不容小觑。BOSS的特技“臭い息”能降低我方全体的攻击力，除了普通的蓄力和重拳攻击外，BOSS跳起后用屁股下压则是强力的列攻击。不过他依然犯了进攻方式全是物理系的大忌，利用“阳炎”战术可以降低威胁。相信此时玩家已经有族人习得奥义了，最大限度地强化物理攻击力后再用奥义展开攻击是最有效的进攻手段。“当主ノ指轮”以及平时积攒下来的“七光の御玉”都可以拿出来使用，经过一场恶战，肥胖丑陋的朱点童子最终还是倒在玩家们的面前。

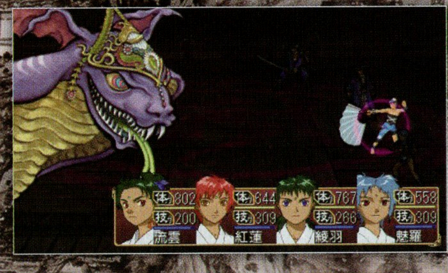
获胜后黄川人从朱点童子的皮囊中钻出，京都又陷入了新的危机之中。返回根据地后20余个被封印的神明直接解放，还能得到额外奉纳点8888。地图上出现3个新的迷宫，全部7个迷宫的最深处各有一个由黄川人头发变成的BOSS，将它们尽数击倒后最终迷宫“地狱巡り”才会出现。

中后期建议：攻陷“大江山”后游戏进入中期，先前迷宫中会出现新的敌人，而杂兵和BOSS都会有所强化，因此很长一段时间的战斗压力都不小，玩家一定要尽快适应攻陷打大江山前后的这种落差，不要抱着老观念去对待以前遇到过的敌人，否则很容易导致族人阵亡。新开放的几个迷宫虽然BOSS一开始惹不起，但并不影响玩家进去刷取卷物或宝物，习得各种高等级的法术、尤其是全体回复法术是成功挑战强敌的先决条件。“七光の御玉”已经没有多大作用，除了留一个“朱ノ首轮”给新人习得法术，其他尽皆可以拿去卖钱。此阶段依靠敌人掉落的装备就足够用了，多余的金钱可以投资到宗教部门，减少交神所需的奉纳点，以保证家族的顺利发展。当玩家拥有击倒“发”的实力时游戏算是进入后期，BOSS战的主攻战术是合力奥义，因此要注意把握家族的年龄结构，老人在离世前务必把已习得的奥义传给后人。最后的阶段族人数量不用过多，交神时精益求精才是上策。奉纳点方面如果感觉吃紧，在BOSS战前建议使用“祝いの铃”令战后得到的战胜点、奉纳点翻倍。

BOSS·二ツ发

体力	6000	攻击	860	敏速	999
技力	50	防御	620	战胜点	2600
得意技	野分、印虎姬				

BOSS的体力和攻击力在七个“发”中属于一线，不过防御力略低，其一大威胁来自对全体的雷雨攻击，但是由于技力不济，最多只能放出两发，不过若是“野分”一旦成功，我方就将直接减员，战术安排也可能被全盘打乱，因此适当的运气是挑战的前提。开战后全员依次使用“魂寄せ”吸收对方技力，速度够快的话，可以把“印虎姬”的次数压制在1次以下。判断对方已没有技力后开始使用“阳炎”，BOSS的列攻击再强，打不着人也是白费，接下来就可以加各种强化效果展开反击了。



BOSS·六ツ发

体力	5200	攻击	820	敏速	870
技力	100	防御	760	战胜点	2300
得意技	萌子				

此BOSS的攻击力在七个“发”中算比较低的，可以说是最容易对付的一个，也是检验队伍实力的好对手。BOSS会强化自己的攻击力，并使用列攻击，我方一开战就要迅速使用“阳炎”把回避率加到极限状态，如果还不放心可以适当用一下“石猿”提升防御，以防被秒杀。攻击方面结合自己的队伍构成制定战术即可，强化属性或攻击力后运用强力法术、奥义连发也是游戏后期BOSS战中最主要的攻击战术。



相翼院·后

开放时机：攻陷大江山后

就连原本最肉脚的“尻子玉大将”都会使用“白浪”，而且威力不差，杂兵战时不可大意。到达“キサの庭”后，原本的那四座石像会变成敌人，要提前做好准备。

BOSS·欢喜の舞×4

体力	550	攻击	320～350	敏速	200～250
技力	20～36	防御	300～330	战胜点	65×4
得意技	花连火、雷电、牛头丸、华严				

4个BOSS的能力相差无几，区别只在于所使用的法术。后列会用土、水属性对全体法术的两个BOSS威胁较大，尤其是左下角那只黑色的，远程火力足够的话建议优先点杀掉。如果队员的体力扛得住对方的一轮攻击的话，4人合力的全体法术也可以一击制胜。

“天女の小宫·本堂”中央的道路会再次被两座金像堵上，左、右两条路出没的分别是“ドクロ大将”、“飞空大将”，



依然是左路的压力会小一些，这一阶段的杂兵中“丑女”和“琵琶牧牧”关系到神明解放。进入后院区域后依然需要调查金像打通道路，“冥土みやげ”和“死に化妆”这两种敌人需要在调查宝箱时遇袭才会碰到，后院那个放有4个宝箱的房间有较高的几率出现。之前就打过的BOSS“片羽のお业”除了基本能力大幅提升外，攻击方式还多了封印全体法术的“死の接吻”，由于她的基因非常出色，建议尽早把她解放。击倒她后沿着其身后新出现的通道，便能来到本迷宫最强的BOSS面前。

九重楼·后

开放时机：攻陷大江山后

楼外的部分没有难度，“七天斋八起”纵使追加了强力的法术“七天爆”也依然难逃被我方秒杀的结局。进入九重楼后，楼梯之间再次出现墙壁，需要先爬一次楼才能令其消除。楼内的难点在于三层以后出现的“红こべ大将”，当它身边的杂兵损伤过多时，会有很高的几率召唤援军，如果碰上其和“ぎぎめ”搭配的话，后者还会自我分裂，最坏的状况一轮要承受数次“土々呂”法术的攻击，压力可想而知，在部队实力尚弱的情况下很可能被生生耗死。另外“红こべ大将”还会下达指示，命令杂兵集中攻击我方一人，如果它把其他妖怪吸收到体内的话能力也会大大增强——因此务必小心这个不起眼的小妖怪。不过一旦我方的能力逐渐提升起来，尤其是拥有优秀的薙刀士或大筒士的话，敌人的这一特性就能反过来为玩家所利用，源源不断的援军只会化成大量的经验值。后几层要注意的敌人反倒不多，惟有“黑ズズ大将”的“赤地狱”法术威力较大，在七阶开启宝箱时有一定几率能遇到“冥土みやげ”和“犬じもの”。

在楼顶面对风、雷两大BOSS时依然是一场恶战，虽然两人的招式名称没有变化，但实际伤害已大大加强。一上来建议先用“风祭り”提升风属性耐性，然后以强化过的奥义集中火力攻击一人。这里推荐从防御力较弱的“雷电五郎”下手，他的雷电法术威胁也更大。只要运气好，BOSS没有频繁使用范围法术连发，让我方能够有补给和喘息的机会的话，坚持到干掉“雷电五郎”后离胜利就不远了。迷宫的最后依然有“发”等待着玩家。

鸟居千万宫·后

开放时机：攻陷大江山后

鸟居传送门的颜色规律与之前没有区别，到达“无限鸟居·千”后地图上出现的“金トラ大将”实力很强，切勿掉以轻心；在“无限鸟居·万”出没的“红クジャク”会用提升全体攻击力以及全体回复的体力，与其他强力妖怪搭配出现时非常麻烦，开战后一定要优先把体力不多的它们干掉，也建议玩家尽早在此把“梵ピン”刷出来；“あうんノ鬼”关系到性别最为特殊的神明——“阿狛·吽狛”的解放。体力大幅提升的BOSS“稻荷ノ狐次郎”法术威力也提升了一个等级，不过防御力偏低，强化过后的物理攻击依旧是击败他的关键。

进入“お稻荷御殿”区域后，这里的杂兵“七德”经常会自我分裂，先用“くらら”令敌方大将陷入沉睡后，不断促使其分裂可以一战积累不少的战胜点；“母知らず”会拼命保护敌大将，在刷宝的时候要注意；“冥土みやげ”、“净土の琵琶”和“犬じもの”依然是要开宝箱时遇袭才会出现的，在“大玉殿”的4个宝箱处有较高的几率刷出。BOSS“九尾吊りお绀”的对全体火属性法术变成了“赤地狱”、威力不小，与她对阵仍需事先准备好解除异常状态的道具，否则各种异常状态会让战局陷入僵持。狐妖的体力相较之前只是翻了一番，根据其解放条件，让父子兵齐上阵用合力奥义送她成佛吧！通过其身后的传送鸟居就可以到达迷宫深处展开BOSS战。



BOSS・三ツ发

体力	6000	攻击	820	敏速	999
技力	24	防御	650	战胜点	2300
得意技	光无し				

BOSS的速度很快，一旦其使用的“光无し”成功封印我方的法术，后续的战斗就会困难重重。在带上“神仙水”的前提下，令队员迅速使用“魂寄せ”抽干BOSS的技力就可以免除后患了。虽然“阳炎”依然可以有效减少对方的火力输出，但其蓄力后的下一次攻击威力非常大，纵使是体力和防御力出色的角色也有可能会被直接秒杀。因此要适时使用“石猿”法术和“防御”指令保证自己的安全。

白骨城・后

开放时机：攻陷大江山后・6～8月

在刚过大江山的一段时期内，白骨城依旧是夏天打怪升级的好去处。城外平原上兔子外形的妖怪“ひょん”持有解放神明的“朱ノ首轮”，它以及城内的“赤んちょと”会偷取玩家的金钱后逃跑。“墓荒し”和“尻あおぎ”都会用法术吸收我方的技力，虽然每次吸的量不多，但久而久之会对我方部队的持久作战能力造成影响，一定要争取先出手干掉；“あの世美人”的法术“野分”在战斗中的效果是一定几率吹飞我方角色，一旦命中该角色就直接消失，直到战斗结束后才能归队；与“お笑い读経”的战斗有高几率可以拿到大量的金钱；3种潜伏在宝箱中的敌人在“十七ノ丸”的宝物库中可以刷出；另外有一种体积庞大的妖怪无法直接遇到，在与“地狱武者”的战斗中它们有一定几率会与大将合体变成“大往生”，想要开启图鉴就耐心等一下吧！城内的前两个骷髅BOSS没什么难点，“大江ノ舍丸”的左右两个骷髅头追加了异常状态的法术，本体防御力高达900，与它交手除了要带足解除异常状态的药品外，也要做好持久战的准备。值得一提的是“十五ノ丸”的宝箱中有很高的几率可以拿到“时登りの笛”，这可是必出狂热红火的珍贵道具！

BOSS・四ツ发

体力	3500	攻击	900	敏速	900
技力	51	防御	900	战胜点	2600
得意技	壹与姬				

BOSS的各项基本能力值非常出众，但体力是七个“发”中最少的，而且没有法术攻击令它注定沦为“阳炎战术”的牺牲品。如果部队的敏速较低的话，战斗初期的压力会比较大，只要把回避率提升起来后，BOSS也就任我方鱼肉了。“壹与姬”的效果为体力全回复，不想让BOSS施放的话可以抽干它的技力后再下手。

红莲の祠

开放时机：攻陷大江山后

迷宫中的“热气”特性会令火属性攻击强化，因此在对付那些会火属性法术的敌人时需要格外留神，而玩家也可以利用这一效果，装上带火属性的武器或频繁使用火法术来增加伤害输出，杂兵战中的效果非常显著。前半程路段保持向东北走，三个岔口中会有随机的一个是死胡同，左右两侧则可能随机出现通向宝物库的小道。到达“五ノ宴”后地面上不时喷出的熔岩会对部队造成伤害，敌兵方面“オンモラキ”关系到神明解放，通过“七ノ宴”到达“炎舞廊”就要展开BOSS战。

BOSS・鸣神小太郎

体力	1400	攻击	470	敏速	600
技力	65	防御	400	战胜点	380
得意技	花乱火、双火龙				

作为游戏中期的BOSS，鸣神小太郎在能力方面并不出彩，但是两招火属性的法术在本迷宫“热气”的特性下威力很大。要挑战建议先把回复单体效果最大的“圆子”习得，并尽量刷到“春菜”。开战后只留体力最多的一人在前列诱敌，后列队员进行辅助和回复。只要队伍在“火祭り”法术的辅助下能够扛得住BOSS的火属性攻击，击败他就不是难事。

“八ノ宴”开始地面上出现大面积的熔岩地形，在上面行走会受到极大的伤害，必须要使用“火渡りの石”或法术“清水”才能够免除。另外“溶岩”的效果能让火属性威力进一步强化，而这一阶段会火属性法术的妖怪也开始增多，因此在杂兵战时也不要掉以轻心。形态相同、颜色略有差异的妖怪“梦食う者”和“象花火”的特点很相近，喜欢逃跑和自爆的它们战胜点非常丰厚，切勿放过！“十一ノ宴”也是刷取“扇の指南”的绝佳地点。隐藏的3种敌人在“十三ノ宴”的宝物库中有机会找到，这里出现的新敌人“天魔大将”非常强悍，如果它与“火の车”同时登场的话，还有一定几率合体变身成为巨大的“舞い首”。进入“赤年の间”就会遇到第二个BOSS。

BOSS・赤猫お夏

体力	2000	攻击	700	敏速	800
技力	50	防御	650	战胜点	1400
得意技	夏狂乱				

猫妖的对单体法术“夏狂乱”在迷宫效果的加成下伤害惊人，而她放出黑猫的物理攻击威力也不错。更为麻烦的是BOSS的两个特殊技能：“手招き”会令一列陷入混乱状态，成功率极高，因此建议前后排各安排两人，带着“神仙水”随时准备回复；当BOSS体力不多时，会使用“伤なめ”把HP直接回满，令玩家之前做的所有努力都功亏一篑。因此推荐使用针对单体的合力奥义，如弓使的“连弹弓”、拳法家的“百裂拳”，争取在一两次攻击内结束战斗，不要给她回复的机会。

BOSS・一ツ发

体力	4000	攻击	800	敏速	999
技力	100	防御	800	战胜点	2800
得意技	七天爆				

与其他几个“发”相比能力略显中庸，“阳炎”战术虽然可以化解BOSS的列攻击，不过其火属性法术“七天爆”的大威力是不能忽视的。此战建议排出1前3后的阵型，前列放一位体力最高的角色，由于“七天爆”只能锁定前列目标，因此这个角色作为诱饵可以吸引大量的火力，不放心的话还可以使用“火祭り”，并令前列队员不断防御以减少伤害，攻击就交给后面三位角色负责即可。

忘我流水道

开放时机：攻陷大江山后

本迷宫的固定天气效果“冷气”会令火属性威力下降，无论是选择装备还是法术时都要牢记。前半程“大疎水”的地形非常简明，一直保持向东北走即可深入，在水流中行进会感觉到明显的阻力，想要避开敌人的话建议使用“速濑”或“速鸟”来加快移动速度。位于岸上的宝箱靠近它们就可拿取，在“上流”有一个摆放着9个宝箱的区域，其中有很高几率可以拿到值钱的珍品。在这一阶段的敌人中，“腐れ水”会自我分裂；“沼坊主”关系到神明解放；另外有一种灰白色的蛤蟆“五七のガマ”防御力高达999，它逃跑和自爆的几率很高，一旦能够成功击倒，战胜点也高得惊人。到达“人鱼の瀑布”后对话无论选择はい或いいえ都将进入BOSS战！

BOSS・敦贺ノ真名姬

体力	1400	攻击	420	敏速	700
技力	95	防御	430	战胜点	400
得意技	真名姬、水祭り				

腐烂的人鱼外形非常骇人，对全体的水属性最强法术“真名姬”就由BOSS的名字而来的，而她还会用“水祭り”提升威力，伤害值可观。开战后我方也要迅速用“水祭り”提升水属性防御，随时准备好用“春菜”进行全体回复。“真名姬”对于技力的消耗很大，三发过后BOSS就无法再施放，此时就是我方的反击机会，不过火属性的法术会受到迷宫特性的限制，还是多用合力奥义来解决她吧。此战的难度与“红莲の祠”的“鸣神小太郎”相差无几。

走入瀑布后来到“永久冰室”，这里的路线依旧简明，不断前往深处乘坐浮动的冰面即可通往下层，出现的岔路有可能通向宝箱。后半程的杂兵类型非常丰富，“雪女郎”关系到神明解放；“飞びマナコ”会使用特技“大逆转”令我方前后列互换；“おどろ大将”的特技“背水阵”效果为敌方全体攻技力提升、防御力下降；“あやかし婆”会与大将合体变身成为“七人ミサキ”；隐藏的敌人可以在“地下三阶”的宝箱中遇到。到了“冷泉の间”就要与正篇流程最强的男性神——冰皇子展开恶战！



BOSS・冰ノ皇子

体力	4000	攻击	760	敏速	750
技力	12	防御	600	战胜点	1485
得意技	无				

冰皇子的基本能力颇强，一开始并不会使出全力与我方交手，经常会毫无动作（何もしない），除了列攻击外，其“冷冻”特技没有攻击力，但是带有睡眠效果。此阶段是我方最好的强化时机，把回避率和攻击力都加到最高就可以展开攻势了。BOSS在半血以后不再怠慢，针对单人的连续物理攻击威力极大，不过此时他的体力已经所剩不多，而且我方状态正盛，要战胜他已非难事。

BOSS・五ツ发

体力	4000	攻击	820	敏速	999
技力	100	防御	600	战胜点	2980
得意技	雷狮子、印虎姬				

以法术攻击为主的BOSS，“雷狮子”的伤害非常高，“印虎姬”则稍差一些，我方务必要事先刷到并习得“卑弥子”才能够与其相抗衡。开战后也可以尝试使用“光无し”，一旦成功封印对方的法术，战斗的压力就大大减轻了。BOSS的防御力在所有“发”中是最低的，体力也算不上出众，用强力的奥义尽可能快地击破，远比待它技力耗尽后再反击要好得多。

亲王镇魂墓

开放时机：攻陷大江山后

本迷宫结构不算复杂，但相当庞大，一开始想要在一个月内冲到最深处基本不可能，要稳步深入、击倒BOSS把各阶层间的传送阵开通，这样以后前来时就能快速推进。“地下一阶”的地形很简单，沿最短的通路向东北方向直线挺进即可，左右的分支道路上只有一些质量一般的宝箱。在“地下二阶”依然是沿最短路线前进，左右会随机出现宝物库。这一阶段的杂兵中，“毒むらさき”关系到神明解放，找“燃え发大将”可以刷取最后一本指南书“筒の指南”。到达最深处后东北侧有4个路口，只有1个能通向“四面の阶段”，随后进入第一场BOSS战。

BOSS・土偶器×4

体力	700	攻击	550	敏速	470～550
技力	16	防御	550	战胜点	265×4
得意技	速鸟、梵ピン、石礫、春菜				

这四个泥偶人虽然能力比“相翼院”的“欢喜の舞”略高，但是难度上没什么差别。零、壹、贰、叁式分别对应提升速度、攻击、防御和回复。施放“阳炎”后，优先把右下角的“壹式”干掉可以减轻压力，敌人防御力加得过高也可以用“清水”法术来消除。击倒这几个BOSS后，迷宫入口处“一阶・送灵の间”的传送阵就会开放。

进入“地下三阶”后地形开始复杂，必须要绕远路才能继续前进，这里建议使用“白镜”或“有寿ノ宝镜”的效果看清迷宫结构，免得走太多的冤枉路。随着杂兵实力的增强，宝箱中道具的质量也开始提升，除了永久加能力的药品、高价的珍品外，也有机会拿到珍贵的“时登りの笛”。进入“封の间”后迎来第二个BOSS。

BOSS・アガラ封印像

体力	2000	攻击力	670	敏速	650
技力	30	防御力	650	战胜点	1150
得意技	无				

之前遇到的四个泥偶人合体成为巨大的石像兵，但是仍然无法给我方造成威胁，毕竟只会蓄力和物理列攻击的它在“阳炎战术”面前无可作为。由于此BOSS并不涉及到神明解放，因此每年会复活两次，轻松就可以获得大量的战胜点。击倒它后在“地下二阶・送灵の间”右侧的传送阵就会开启。

“金色馆”是由9个相似的房间组成的九宫格区域，玩家进来时的绿色传送阵和楼梯位置是随机的，而通向迷宫深处的金色传送阵位置也同样随机。这里的特殊效果非常麻烦，战斗中我方无法使用任何法术，但是敌人却可以，幸好移动中还是可以使用各种辅助法术的。由于此区域出没都是“黑ズズ大将”和“おどろ大将”，每个区域的敌人数量多且相对集中，再加上宝箱中可以拿到大量的金钱，是我方有一定实力后最好的练段赚钱场所。每次前来都可以先返回上一层把“アガラ封印像”顺手秒掉，在金色馆练段时还需注意，由于战斗中无法使用法术，在移动时玩家就应多用“くらら”或“寝太郎”的效果让敌人停止不同，从其背后发动突袭，随身也要携带一定量的补给药品，以免在战斗中发生意外时无法回复。会使用“华严”法术的“おどろ大将”能力还是颇强的，如果它与“极乐音头”一同登场，还有可能合体变为“だいだら坊”。当玩家准备就绪，就可以通过黄色的传送阵前往金壁辉换的“镇魂の间”挑战BOSS了。



BOSS・崇良亲王

体力	2800	攻击力	800	敏速	700
技力	33	防御	700	战胜点	1400
得意技	雷电				

崇良亲王的基础能力不弱，“雷电”的伤害值一般，而且只能发3次。BOSS真正的威胁在于怒吼一声吼后的挥剑攻击，目标锁定一列、威力惊人。除了照旧用“阳炎”外，适当强化一下防御力也是必不可少的，体力较低的角色还是放到后排负责辅助。BOSS另外有一招针对全体的特技“地震”并非是法术，不消耗技力但伤害值和使用频率都不高，一个“春菜”就可以回复过来。想要把他解放要求队中两名角色的父亲或母亲是同一人，如果之前有强力的族人生下双胞胎或龙凤胎，就很容易达成条件了。



BOSS・七ツ发

体力	8000	攻击	830	敏速	650
技力	200	防御	650	战胜点	2800
得意技	赤地狱、印虎姬				

最后一个“发”依然是以法术攻击为主，除了上面两种得意技外，土属性法术“牛头丸”的伤害值不大，相信到了此时玩家们都能从容应对了，能用“光无し”成功封印的话也会让战况更加有利。只不过BOSS的体力和技力是七个“发”中最高的，如果没有能力使用合力奥义迅速轰杀，就要做好持久战的准备。将全部七个“发”尽数击倒后，地图上就会追加一个结印通往“地狱巡り”。

地狱巡り

开放时机：击倒7个“发”后

作为最终迷宫的“地狱巡り”分为几个大区域，敌人的实力自然毋庸置疑，几乎所有职业的最强装备都要在这里刷取，而“壹与姬”、“太照天”、“常夜见”这最后三种的法术卷物只能在这里刷到。初始区域“黄泉坂”的结构为一本道，这里出没的“鬼畜”关系到神明解放。到达“赛の河原”无论往北或往南走都将到达同一个渡口，与妖怪对话后有三个选项，选择“お宝”并把当前携带着的任一道具交给她就可以乘船（再差的道具都行），如果选择“命”或“いやだ”则会进入BOSS战。

BOSS・脱衣婆

体力	1800	攻击	900	敏速	900
技力	200	防御	500	战胜点	500
得意技	春菜、矛折り				

BOSS・三途の渡し

体力	3000	攻击	800	敏速	500
技力	30	防御	500	战胜点	250
得意技	无				

处在前列的"三途の渡し"是主要的火力输出角色，而位于后列的脱衣婆不止《鬼录》上记录的两招，还有"石猿"、"速鸟"、"梵ピン"等辅助型法术。在开战提升完能力后，我方可以直接用远程单位或是针对后列的奥义，如剑士的"疾风剑"、拳法家的"飞天脚"快速把体力较少的"脱衣婆"干掉，这样后续的战斗就会轻松得多了。其实以击倒了7个"发"的队伍实力，这两个BOSS根本不值一提，不过它们会一直守在这个渡口，即每个月都会复活，而且在拿到了"壹与姬"的卷物后，此战必定能转出3倍战胜点的奖励，因此每次前来时都可以在它们身上捞到一大笔油水。

获胜后同样可以乘船，由玩家自行选择前往"冰雪针地狱"或"血の池地狱"，只不过"三途の川"是没有回头路的，坐上船后便无法回到"赛の河原"。

"冰雪针地狱"的特点是地面上会有大量暗红色的尖刺，一旦踩上不单单要损血，还会中毒。由于场景周围干扰视线的东西很多，玩家不一定能够看到每一个尖刺并及时躲避，因此还是使用"清水"来安全地前进吧！到达"银の穴"后调查看板，随即进入BOSS战。



BOSS・大百足

体力	3800	攻击	750	敏速	700
技力	100	防御	800	战胜点	1680
得意技	常夜见、不动明				

附加各种异常状态的法术是这只大蜈蚣的特点，除了中毒效果的"美津乳"外，混乱效果的"常夜见"更为麻烦，因为此时我方角色的能力大多很高，混乱后自相残杀的话很容易自乱阵脚。BOSS的法术攻击威力反倒不强，稳妥起见的话可以准备好单一回复的"神仙水"，全体不断使用"魂寄せ"耗干它的技力，之后就可以从容迎敌了。

"血の池地狱"区域并没有什么机关，地形也很明晰，不过宝箱的质量要稍差一些。这里出没的"死に神"有一定几率合体变身成为"お蛇佛"，后者的战胜点非常多，切勿放过！到达"墨の壶"的通道中央后就要展开BOSS战。

BOSS・大八手

体力	4800	攻击	750	敏速	600
技力	100	防御	600	战胜点	1680
得意技	寝太郎、梦子				

大章鱼的主要伤害手段是"真名姬"和物理列攻击，优先提升我方的水属性抗性与回避率即可。一旦被"寝太郎"命中就要第一时间使用回复道具，否则在沉睡状态是无法躲避后续的攻击的。BOSS的能力不如"发"，进攻方面的套路就不再细说了。

无论前面选择的是哪个区域，最后都能到达"亡者砂漠"，而之后在渡口乘船时也可以选择直接到达本区域。"亡者砂漠"有特殊效果"瘴气"，通常攻击的威力会大幅下降，同样只对我方有影响，因此这一阶段的杂兵战比较艰难，尤其是碰到"茨城大将"这样的强力单位时更是棘手，故不推荐在此处杀敌刷宝。这里各区域外观很接近，且很容易陷入无限循环，玩家只要记住无论之前是沿那一条路来的，在初始位置按照"东→北→北"或"北→东→北"的顺序走就能进入"修罗の塔"。

"修罗の塔"是迷宫最后的一片区域，这里出没的全部是"茨城大将"，其他杂兵的实力也不弱，想要赚取战胜点可以锁定喜欢自爆的蛤蟆"蛇食らい"，而各阶层的战利品也是前所未有的优质，带上"时登りの笛"能够高效地刷出极品装备。但要提醒玩家注意的是，极品装备大部分是"惟一品"，即得到一个后再也无法刷出，一旦错手卖掉也无法重新刷出来。踏入第七层的"终界"就会进入最终BOSS二连战！

BOSS・八ツ发

体力	10000	攻击	800	敏速	700
技力	200	防御	800	战胜点	4600
得意技	寝太郎				

BOSS・朱点童子

体力	10000	攻击	800	敏速	800
技力	400	防御	800	战胜点	4600
得意技	雷狮子				

进入最终决战前先准备好足够的补给药品，除了"神仙水"、"大甘露"外，回复技力的"神明丹"也要带足。首战同时面对朱点童子与八之发，只要干掉任意一个就能结束战斗。朱点童子以"雷狮子"和对单体物理攻击为主要进攻套路，他封印我方全体法术的咒印是最为麻烦的一招；八之发除了会让一列陷入沉睡的"寝太郎"法术外，其他则是各种属性的吐息攻击。最终战拖得越久变数越大，因此与其想着怎么样化解敌方的攻势，不如设法尽快地干掉敌人。笔者的主攻单位是父子两代拳法家，开战后两人各自使用奥义"金刚变"快速提升攻防，其他两名角色则专心负责加强化效果和回复体力。准备就绪后两人合力使用"百裂拳"瞄准任意一个BOSS，这一招有确实命中的特效且对单体的伤害极大，纵使被朱点童子封印住了法术，奥义也仍然可以顺利发动，因此不受影响。攻击力足够的话一击能够达成9999的伤害上限，只要随便再补一下就能结束战斗。

BOSS・阿朱罗

体力	16000	攻击	999	敏速	999
技力	800	防御	999	战胜点	3333
得意技	轮ノ火、业ノ火				

第二场战斗要面对形态丑陋的阿朱罗，其各项能力尽皆到达顶峰，族人的实力不足的话根本无法挑战。战前我方全体的体力会回满，但是技力值无法回复。这里可以用一个小技巧，在第一战前带满30个道具，且在战斗中使用道具的次数小于战利品数量，如此一来首战过后就有进入道具栏整理道具的时间，借此机会可以进行技力和健康值的补给。BOSS的攻击套路非常多样，"雷狮子"、"凤招来"、"魔王阵"等各属性最强法术样样精通，还有一招强光的特技威力最大。开战后要用"太照天"来提升我方全体的各项属性能力，之后才是利用"阳炎"提升回避率。攻击套路方面与第一战没有区别，由于最大伤害上限为9999，因此要两次合力才能把最终BOSS干掉！



里京都模式

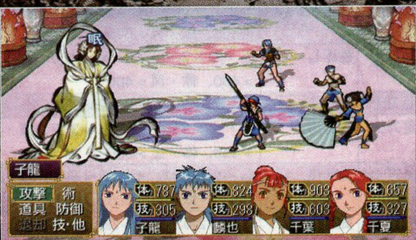
家族谱以及制作人列表播放完毕后，系统会询问玩家要与太照天昼子或黄川人之中的那一位对话。选择昼子并回答"はい"的话会回到最终战之前的世界，而与黄川人对话并回答"はい"则能进入PSP版新增的"里京都"模式（注意，进入里京都后就无法返回原先的世界）。此模式下交神列表追加"片羽ノお轮"与"朱星ノ皇子"这两位隐藏神明，而原本最高位的"太照天昼子"会不知所踪。京都的菜单"年谱"一项中追加"昼子チャレンジ"和"名场面集"，前者与挑战隐藏BOSS后的奖励有关，后者则是动画鉴赏模式。地图上的场景和字体左右颠倒，但迷宫内部结构不变，各个迷宫中的"一～七ツ发"复活，可以反复挑战。封闭已久的大江山也会重新开启，由于迷宫内全部是大将级妖怪，会给玩家的判断造成一定的干扰，故而集中火力击杀大将的战术不容易实施（地图上的妖怪形象并非就一定是战斗中的大将）。另外，在这里行动时，8团"狂热红火"的效果让珍品类战利品泛滥，反倒是装备类的道具不容易取得，玩家在正篇通关后金钱早已经没有用了，因此在这里打宝反而意义不大。虽然大将级妖怪的战胜点不少，但练级的话还是推荐去"地狱巡り"的"修罗の塔"刷自爆蛤蟆——"蛇食らい"。由于红火的效果，周围的敌人经常会传送到玩家身边形成包围圈，因此不想打怪时务必时刻保持"阳炎"效果。到达"里朱点阁"后对话选择"战うとも"，就将迎来本作中难度最高的BOSS战！

隐藏BOSS・太照天昼子

体力	45500	攻击	999	敏速	999
技力	20000	防御	999	战胜点	10000
得意技	无				

BOSS战的房间内有两排宝箱共八个“大甘露”，开战后昼子上手就给我方全员回满体力和技力，而且纵使挑战失败角色也不会死亡，实在是大大的好人……厚道归厚道，BOSS的强度还是摆在那里的，而且每回合可以展开两次行动，下面先分析一下太照天昼子的行动特点。此战可以分为几个阶段，随着玩家给予BOSS伤害值的增多，太照天会说出台词，所使用的招数也会越来越强。下面按照BGM的变化把此战分为三个阶段：第一阶段昼子的行动较为单调，主要是用“梵ピン”自我强化并展开物理攻击，出现“攻击をためらう”字样表示BOSS正在犹豫，说出台词后会追加对全体的物理攻击；第二阶段BGM速度加快，BOSS在用“祭り”提升自己各项属性值后，会使出相应属性的强力法术，且有一定几率使用“美津乳”、“常夜见”等附加异常状态的法术；最后一个阶段BGM加入乙花的口头禅“バーンとォ！信じましょ”，BOSS自我强化招式变成“太照天”，继续给予伤害会追加“雷狮子”、“凤招来”等法术（使用时会出现神明头像）。此战最为可怕的是昼子的“二动”特性，碰到“物理攻击+强力法术”连续命中的情况，纵使体力有999也吃不消，只有成功化解其攻势才有与之抗衡的可能性。

下面介绍笔者的具体打法，我方的阵容为：两个拳法家、一个枪使、一个舞蹈家。人物的培养方面不再细说，除了能力值不能有偏科外，奥义也要尽皆习得。两代拳法家的年龄结构需要格外注意，子代在训练结束、继承奥义后还需适当练级才能参战，而父辈也不能太老，以免健康值降低导致能力全线下降。拳法家的合力奥义“百裂拳”是此战的主攻套路，而且“金刚变”也能快速提升自己的攻防；防守战术则是以枪使的“无敌阵”为主，该招式可以完美化解该回合敌方使出的所有物理攻击；舞蹈家的职责是回复和展开各种辅助，“兽踊り”可以高效地提升全体攻击力，危急时刻还能用“水の舞”以解燃眉之急。战斗中健康值是无法回复的，而此战后角色的健康值纵使到0也不会重伤不治，做一个简单的计算：“百裂拳”消耗健康值18，也就是说合力奥义在战斗中只能使用5次，剩下的可以用于“金刚变”或“飞天脚”；而“无敌阵”消耗健康值8，共可以使用12次——玩家的目的就是设法在健康值耗尽前击倒BOSS。第一阶段的战斗很轻松，两名拳法家全力进攻，枪使和舞蹈家大幅强化主攻角色的攻击力后，转而使用“阳炎”、“石猿”等辅助法术；进入第二阶段后枪使开始不停使用“无敌阵”，舞蹈家则用“太照天”提升我方全体属性，并根据战况选择使用“大甘露”或是“水の舞”进行回复，如果我方陷入沉睡、法术封印等异常状态，战术会被打乱不说，解除异常后还得重新加各种BUFF，因此有一定的运气因素；第三阶段的打法不变，玩家只要确保每次合力“百裂拳”时我方的攻击力加满到极限状态，给BOSS造成9999的极限伤害，如此一来5发过后定能将其击倒，而“无敌阵”的连续使用才能给部队带来一丝喘息的机会。最后提醒一句，与正篇流程的最终BOSS不同，昼子是吃异常状态的，如果成功令她陷入沉睡、封印等效果，我方的压力就会大大减轻了。



战斗结束后系统会对玩家此次战斗进行结算，主要有三个项目：1.行动次数；2.给予BOSS的伤害值；3.受到的伤害值。达成一定条件的话，返回京都时就可以得到隐藏的姿绘奖赏，最后12张图的入手条件参见下表。太照天昼子会给出两个选择，“京へ戻る”即返回根据地并留在里京都模式，下次再前往大江山可以通过入口处的传送阵直接到达“里朱殿阁”门外；而选择“终战を告げる”并连续回答“はい”则会进入Ending，游戏至此真正宣告结束。

条件	姿绘奖赏
累计与昼子交战2次	隐密舞妓
累计与昼子交战4次	ゐれきせゑりていと
累计与昼子交战10次	狐つ子
一次战斗中累积给予昼子20000以上的伤害	独眼龙
一次战斗中累计给予昼子40000以上的伤害	若武者
一次战斗中累计给予昼子50000以上的伤害	朱点の娘
成功击倒昼子	メガネ源氏の君
在受到10000以下伤害的前提下击倒昼子	花魁
在战斗中进行200次以上的行动	鬼灯七つ
在190次行动内击倒昼子	てふてふ美人
在150次行动内击倒昼子	野伏せり
在100次行动内击倒昼子	女歌麿



资料列表

法术列表

除了少数几个初始法术外，想要习得其他法术先要在迷宫中得到相应的卷物。注意，卷物是否出现与敌方大将及其手下的杂兵配置有关，并不是说在某个地段就一定会出现的，当然，卷物也并不是固定只能在一个迷宫刷取的，下面给出的地点和敌人仅供参考。战前的“角子机”方便玩家有目的地进行刷取，尽量最大限度地利用好每一次“狂热红火”。

名称	技力	效果	习得条件	掉落参考
赤玉	2	用火球给敌方前列单体造成小伤害	心・火＞51、技・火＞13	无
花连火	4	用火球给敌方前列单体造成中伤害	心・火＞90、技・火＞40	首切り大将（鸟居千万宫・前）
花乱火	9	用火球给敌方前列单体造成大伤害	心・火＞209、技・火＞197	无
七天爆	16	用火球给敌方前列单体造成特大伤害	心・火＞502、技・火＞553	金トラ大将（红莲の祠）
火车	3	用炎之风给敌方前列造成小伤害	心・火＞51、心・风＞41、技・火＞16、技・风＞12	红こべ大将（鸟居千万宫・前）
业ノ火	4	用炎之风给敌方前列造成中伤害	心・火＞100、心・风＞82、技・火＞37、技・风＞30	燃え发大将（鸟居千万宫・前）
火龙	9	用炎之风给敌方前列造成大伤害	心・火＞210、心・风＞176、技・火＞107、技・风＞70	红こべ大将（大江山）
凤招来	15	用炎之风给敌方前列造成特大伤害	心・火＞324、心・风＞303、技・火＞258、技・风＞228	红こべ大将（红莲の祠）
二つ扇	4	用火之岚以敌方前列为中心造成小伤害	心・火＞51、心・风＞67、技・火＞18、技・风＞28	ドクロ大将（白骨城・前）
轮ノ火	8	用火之岚以敌方前列为中心造成中伤害	心・火＞110、心・风＞126、技・火＞47、技・风＞65	无
双火龙	13	用火之岚以敌方前列为中心造成大伤害	心・火＞190、心・风＞232、技・火＞107、技・风＞137	黑ズズ大将（白骨城・后）
凰招来	24	用火之岚以敌方前列为中心造成特大伤害	心・火＞356、心・风＞386、技・火＞259、技・风＞288	黑ズズ大将（白骨城・后）
红泪弹	7	用火雨给敌方全体造成小伤害	心・火＞82、心・水＞82、技・火＞30、技・水＞55	黑ズズ大将（九重楼・前）
血火弹	13	用火雨给敌方全体造成中伤害	心・火＞153、心・水＞153、技・火＞70、技・水＞117	燃え发大将（鸟居千万宫・前）
赤地狱	20	用火雨给敌方全体造成大伤害	心・火＞280、心・水＞280、技・火＞202、技・水＞235	红こべ大将（九重楼・后）
お焰	3	用熔岩火柱给敌方单体造成中伤害	心・火＞51、心・土＞72、技・火＞23、技・土＞43	首切り大将（鸟居千万宫・前）
夏狂乱	7	用熔岩火柱给敌方单体造成大伤害	心・火＞153、心・土＞166、技・火＞101、技・土＞143	红こべ大将（鸟居千万宫・前）
不动明	12	用熔岩火柱给敌方单体造成特大伤害	心・火＞305、心・土＞348、技・火＞212、技・土＞278	金トラ大将（鸟居千万宫・后）
风车	9	用烈风以敌方前列为中心造成小伤害	心・风＞62、技・风＞25	无
太刀风	15	用烈风以敌方前列为中心造成中伤害	心・风＞182、技・风＞90	黑ズズ大将（九重楼・前）
芭蕉岚	22	用烈风以敌方前列为中心造成大伤害	心・风＞348、技・风＞353	崇奈鸟大将（大江山）
ツブテ	4	用飞石给敌方全体造成小伤害	心・风＞31、心・土＞41、技・风＞9、技・土＞12	首切り大将（鸟居千万宫・前）
暴れ石	7	用飞石给敌方全体造成中伤害	心・风＞105、心・土＞126、技・风＞24、技・土＞41	红こべ大将（九重楼・前）
牛头丸	10	用飞石给敌方全体造成大伤害	心・风＞285、心・土＞306、技・风＞180、技・土＞200	崇奈鸟大将（大江山）
白浪	7	用水浪给敌方全体造成小伤害	心・水＞78、技・水＞24	尻子玉大将（相翼院・前）
华严	20	用水浪给敌方全体造成大伤害	心・水＞279、技・水＞202	金トラ大将（忘我流水道）
真名姬	30	用水浪给敌方全体造成特大伤害	心・水＞531、技・水＞589	おどろ大将（忘我流水道）
地鸣り	4	用地震给敌方全体造成小伤害	心・土＞58、技・土＞16	首切り大将（鸟居千万宫・前）
土々吕	11	用地震给敌方全体造成中伤害	心・土＞252、技・土＞149	燃え发大将（鸟居千万宫・前）
魔王阵	32	用地震给敌方全体造成特大伤害	心・土＞519、技・土＞628	黑ズズ大将（亲王镇魂墓）
怒槌丸	7	用雷雨给敌方全体造成小伤害	心・水＞72、心・风＞56、技・水＞13、技・风＞23	ドクロ大将（相翼院・前）
雷电	11	用雷雨给敌方全体造成中伤害	心・水＞188、心・风＞145、技・水＞80、技・风＞80	黑ズズ大将（九重楼・前）
印虎姬	18	用雷雨给敌方全体造成大伤害	心・水＞330、心・风＞299、技・水＞256、技・风＞225	ドクロ大将（相翼院・后）

名称	技力	效果	习得条件	掉落参考
雷狮子	25	用雷雨给敌方全体造成特大伤害	心・水 > 515、心・风 > 445、技・水 > 516、技・风 > 452	飞空大将（相翼院・后）
蛇麻呂	2	用剧毒给敌方前列造成持续小伤害	心・水 > 161、心・风 > 161、心・土 > 161、技・水 > 14、技・风 > 14、技・土 > 14	尻子玉大将（相翼院・前）
美津乳	8	用剧毒给敌方全体造成持续中伤害	心・水 > 216、心・风 > 216、心・土 > 216、技・水 > 80、技・风 > 80、技・土 > 80	尻子玉大将（相翼院・后）
白镜	14	（移动）短时间内显示迷宫的构造；（战斗）复制我方单体的基本能力	心・水 > 286、技・水 > 301	恶罗大将（相翼院・后）
黑镜	9	（移动）短时间内显示敌人和宝箱的位置；（战斗）复制敌方单体的基本能力	心・水 > 396、技・土 > 232	燃え发大将（白骨城・前）
泉源氏	3	令我方单体的体力小回复	心・水 > 62、技・水 > 24	无
お雫	5	令我放单体的体力中回复	心・水 > 165、技・水 > 71	燃え发大将（相翼院・前）
圆子	9	令我方单体的体力特大回复	心・水 > 315、技・水 > 206	无
壹与姬	17	令我方单体的体力全回复	心・水 > 570、技・水 > 509	脱衣婆+三途の渡し（地狱巡り）
お地母	12	令我方全体的体力中回复	心・水 > 155、心・土 > 176、技・水 > 50、技・土 > 65	红こべ大将（九重楼・前）
春菜	24	令我方全体的体力大回复	心・水 > 240、心・土 > 240、技・水 > 142、技・土 > 166	黑ズズ大将（亲王镇魂墓）
卑弥子	36	令我方全体的体力特大回复	心・水 > 435、心・土 > 403、技・水 > 398、技・土 > 456	黑ズズ大将（亲王镇魂墓）
仙醉酒	8	令我方全体的状态恢复平常	心・火 > 226、心・水 > 252、技・水 > 147	无
魂托し	1	把自己的技力转移给我方单体	心・水 > 246、技・水 > 97	红こべ大将（九重楼・前）
魂寄せ	3	夺取敌方单体的技力回复自身	心・水 > 190、心・风 > 210、技・水 > 146	飞空大将（相翼院・后）
魂捧げ	1	消耗健康值，令我方单体的技力全回复	心・火 > 257、心・水 > 298、技・水 > 166	尻子玉大将（相翼院・后）
清水	4	（移动）短时间内地形伤害无效；（战斗）令敌我双方全体的状态恢复平常	心・水 > 332、心・土 > 302、技・水 > 138、技・土 > 111	恶罗大将（相翼院・后）
くらら	3	（移动）令周围的敌人一瞬间停止行动；（战斗）令敌方单体陷入沉睡	心・水 > 202、心・土 > 188、技・水 > 94、技・土 > 67	红こべ大将（九重楼・前）
寝太郎	9	（移动）令周围的敌人短时间内停止行动；（战斗）令敌方一列陷入沉睡	心・水 > 354、心・土 > 354、技・水 > 212、技・土 > 228	燃え发大将（九重楼・后）
光无し	8	（移动）令周围宝箱中的陷阱无效；（战斗）封印敌方一列的法术	心・风 > 257、心・土 > 200、技・水 > 166、技・风 > 135	无
野分	14	（移动）令周围的敌人数量减半；（战斗）用强风吹飞敌方全体	心・风 > 346、技・风 > 350	红こべ大将（大江山）
速濑	2	（移动）短时间内移动速度加快；（战斗）小幅提升我方单体的敏速性	心・水 > 126、技・风 > 37	红こべ大将（白骨城・前）
速鸟	8	（移动）长时间内移动速度加快；（战斗）大幅提升我方全体的敏速性	心・水 > 186、心・风 > 210、技・风 > 127	轻足大将（白骨城・后）
みどろ	5	（移动）令周围的敌人短时间内行动迟缓；（战斗）大幅降低敌方全体的敏速性	心・土 > 230、技・水 > 126、技・土 > 113	黑ズズ大将（九重楼・前）
阳炎	10	（移动）令敌人短时间内无法靠近；（战斗）提升我方全员的回避率	心・水 > 271、心・风 > 251、技・水 > 203、技・风 > 194	燃え发大将（相翼院・前）
幻八	3	降低敌方前列的命中率	心・风 > 132、技・风 > 74、技・土 > 74	恶罗大将（鸟居千万宫・前）
梦子	4	降低敌方全体的命中率	心・风 > 249、技・风 > 149、技・土 > 121	铁クマ大将（鸟居千万宫・后）
太照天	16	提升我方全体的“技・火/水/风/土”数值	心・火 > 512、心・水 > 512、心・风 > 512、心・土 > 512、技・火 > 456、技・水 > 456、技・风 > 456、技・土 > 456	おどろ大将（地狱巡り）
常夜见	4	（移动）令周围的敌人短时间内混乱；（战斗）令敌方全体陷入混乱	心・水 > 565、心・风 > 565、技・水 > 572、技・风 > 530	水虎大将（地狱巡り）
武人	4	小幅提升我方单体的攻击力	心・火 > 93、心・风 > 82、技・火 > 34	无
萌人	6	大幅提升我方单体的攻击力	心・火 > 200、心・风 > 186、技・火 > 137	黑ズズ大将（九重楼・前）
梵ピン	16	大幅提升我方全体的攻击力	心・火 > 436、心・风 > 404、技・火 > 459	飞空大将（鸟居千万宫・后）
矛锖び	3	小幅降低敌方前列的攻击力	心・土 > 155、技・风 > 46、技・土 > 80	ドクロ大将（相翼院・前）
矛折り	5	大幅降低敌方前列的攻击力	心・土 > 185、技・风 > 106、技・土 > 80	黑ズズ大将（白骨城・前）
矛盗み	9	大幅降低敌方全体的攻击力	心・土 > 235、技・风 > 206、技・土 > 80	ドクロ大将（相翼院・后）
防人	3	小幅提升我方单体的防御力	心・土 > 104、技・土 > 31	首切り大将（鸟居千万宫・前）
お甲	6	大幅提升我方单体的防御力	心・土 > 215、技・土 > 123	恶罗大将（鸟居千万宫・前）
石猿	12	大幅提升我方全体的防御力	心・土 > 426、技・土 > 382	尻子玉大将（忘我流水道）
盾削り	3	小幅降低敌方前列的防御力	心・土 > 153、技・火 > 40、技・土 > 31	铁クマ大将（白骨城・前）
盾穿ち	5	大幅降低敌方前列的防御力	心・土 > 200、技・火 > 118、技・土 > 111	黑ズズ大将（白骨城・前）
盾割り	9	大幅降低敌方全体的防御力	心・土 > 258、技・火 > 246、技・土 > 216	红こべ大将（红莲の祠）
火祭り	5	提升我方全体的“技・火”数值	心・水 > 220、心・风 > 259、心・土 > 184、技・风 > 170	黑ズズ大将（九重楼・前）
水祭り	5	提升我方全体的“技・水”数值	心・火 > 184、心・风 > 220、心・土 > 259、技・土 > 170	燃え发大将（相翼院・前）
风祭り	5	提升我方全体的“技・风”数值	心・火 > 220、心・水 > 259、心・土 > 184、技・火 > 170	燃え发大将（白骨城・前）
土祭り	5	提升我方全体的“技・土”数值	心・火 > 184、心・水 > 220、心・风 > 259、技・水 > 170	恶罗大将（鸟居千万宫・前）
火葬	4	降低敌方全体的“技・火”数值	心・水 > 230、技・火 > 139	铁クマ大将（九重楼・前）
水葬	4	降低敌方全体的“技・水”数值	心・火 > 230、技・水 > 139	燃え发大将（相翼院・前）
风葬	4	降低敌方全体的“技・风”数值	心・土 > 230、技・风 > 139	铁クマ大将（白骨城・前）
土葬	4	降低敌方全体的“技・土”数值	心・风 > 230、技・土 > 139	红こべ大将（鸟居千万宫・前）

奥义列表

PSP版调整了奥义消耗的健康值，提高了习得条件，并把舞蹈家的鸡肋招式“梦音头”换成了攻击型的“花吹雪”。除了“真空源太斩”和“源太两断杀”这两个招式外，其他招式的名称中会加入创始人的名字，下表中就不予以写出了。玩家只要保证族人的各项能力均衡发展、不要“偏科”，就可以习得全部4种奥义。

职业	奥义名称	习得条件	健康	效果
剑士	燕返し	心・水 > 436、心・土 > 436、技・土 > 333、体・风 > 460、体・土 > 460	0	自动技，一定几率格挡住敌方的攻击并立刻还击
剑士	疾风剑	心・火 > 218、心・风 > 218、技・火 > 125、技・风 > 245、体・风 > 250	2	用疾风般的斩击攻击敌方后列单体
剑士	真空源太斩	心・风 > 367、技・风 > 180、体・风 > 388	8	用真空之刃给敌方前列造成大伤害
剑士	源太两断杀	心・火 > 604、心・风 > 604、技・水 > 505、体・火 > 655	24	蓄力技，次回合将敌人一刀两断
薙刀士	镜返し	心・水 > 300、心・风 > 400、技・风 > 400、体・风 > 400	0	自动技，一定几率反弹自己受到的伤害
薙刀士	双光斩	心・风 > 258、技・火 > 258、体・火 > 258	2	快速地对敌方前列连续攻击两次
薙刀士	猛毒刃	心・土 > 356、技・水 > 356、技・土 > 356、体・土 > 356	8	用剧毒之刃给敌方造成持续伤害
薙刀士	大旋风	心・火 > 587、心・风 > 622、技・风 > 505、体・风 > 505	8	用旋风冲击波给敌方全体造成伤害
弓使	贯通杀	心・水 > 240、心・土 > 292、技・风 > 220、技・土 > 240、体・火 > 370、体・风 > 370	2	贯通敌方前列单体，对后列单位也能造成伤害
弓使	红の宴	心・火 > 634、心・土 > 487、技・火 > 550、体・火 > 400	2	向敌阵射出火箭攻击敌全体
弓使	地狱雨	心・水 > 480、技・水 > 433、技・土 > 320、体・土 > 386	8	用如倾盆大雨般的弓箭给敌方全体造成伤害
弓使	连弹弓	心・水 > 190、心・风 > 250、技・风 > 190、体・风 > 250	18	对敌方单体连射三箭
枪使	炎突击	心・风 > 466、技・火 > 466、技・风 > 466、体・土 > 466	2	对敌方前列单体会心一击
枪使	落雷击	心・火 > 384、技・火 > 298、技・水 > 298、技・风 > 298、体・火 > 384	8	用强力的落雷给敌方全体造成伤害
枪使	无敌阵	心・风 > 466、心・土 > 623、技・风 > 505、体・风 > 589	8	旋转长枪，令对己方的物理攻击无效化
枪使	万岁杀	心・火 > 523、心・水 > 523、技・水 > 523、技・土 > 523、体・水 > 703	16	消耗体力给敌方单体造成大伤害
拳法家	飞天脚	心・火 > 311、心・风 > 311、技・风 > 311、体・风 > 398	2	用强力的飞踢展开攻击
拳法家	金刚变	心・土 > 500、技・土 > 306、体・火 > 423、体・土 > 423	2	提升自己的攻击力和防御力
拳法家	流星爆	心・火 > 533、心・水 > 482、心・风 > 423、技・火 > 533、体・水 > 580、体・土 > 533	8	舍弃防御给敌方全体造成大伤害

职业	奥义名称	习得条件	健康	效果
拳法家	百裂拳	心・风＞648、技・水＞500、技・风＞500、体・风＞648	18	连续确实地攻击敌方前列单体
破坏屋	天诛打	心・风＞578、心・土＞372、技・风＞372、体・水＞578	2	给敌方单体造成伤害并令其混乱
破坏屋	脑溃し	心・水＞319、心・风＞319、技・水＞319、体・风＞400	2	给敌方单体造成伤害并令其气绝
破坏屋	大地震	心・土＞481、技・土＞436、体・土＞436	8	用地震给敌方全体造成大伤害
破坏屋	闷绝压	心・火＞620、技・火＞500、体・火＞620	16	从头顶攻击令敌方单体完全粉碎
大筒士	连发式	心・风＞393、心・土＞393、技・风＞393、体・风＞393	2	对敌方单体进行连续发炮攻击
大筒士	火焰舌	心・火＞456、技・火＞578、体・火＞456	8	用火炎放射给敌方前列造成大伤害
大筒士	波动炮	心・火＞487、心・水＞487、心・风＞487、心・土＞487、技・土＞487、体・土＞487	8	蓄力技，次回合用光弹贯穿敌阵
大筒士	铁炮水	心・水＞588、心・风＞433、技・水＞634、体・水＞521	16	用喷射的水柱给敌方单体造成大伤害
舞蹈家	台风号	心・风＞600、技・风＞722、体・风＞600	2	用巨大的扇子掀起大风吹飞敌人
舞蹈家	花吹雪	心・风＞600、技・火＞542、技・水＞542、技・风＞542、技・土＞542、体・水＞600	8	给敌方全体造成全属性伤害
舞蹈家	兽の踊り	心・火＞542、技・火＞666、技・土＞666、体・火＞400	8	用鼓舞提升我方全体的攻击力
舞蹈家	水の舞	心・水＞542、心・土＞542、技・水＞600、体・土＞430	16	令我方全体的体力全回复

神明解放

想要解放神明必须先满足特定条件，然后前往迷宫找指定的敌人战斗，战前的角子机才有可能转出“朱ノ首轮”，只要战斗获胜并拿到该道具，相关的神明就会自动解放。下面给出全部需要解放的神明的具体条件以及敌人出没地点、相关装备刷取地点参考，有序号表示的条件是并列的，只需满足其中之一即可，而加号表示的条件必须同时满足才能顺利解放。

神明	性别	属性	迷宫	敌人	解放条件	备注/相关装备掉落参考
速瀬ノ流々	女	水	相翼院・前	ウロコ娘	1.队长习得“速濑”；2.已成功解放“敦贺ノ真名姬”	解放几率25%
タタラ阵内	男	火	九重楼・前	一ツ目入道	1.有火属性女神的孩子；2.装备着“左目の薙刀”；3.装备着“タタラ槌”；4.装备着“天目一刀”	“左目の薙刀”为“地狱巡り”的天魔大将掉落；“タタラ槌”、“天目一刀”为投资商业部门后直接购买
风车ノお七	女	风	鸟居千万宫・前	风の车	1.队长习得“风车”；2.装备着“大风车”；3.有“风间慎平”的孩子	解放几率25%；“大风车”为投资商业部门后直接购买
やたノ黑蝇	男	风	九重楼・前	カラス天狗	1.有“羽黑のお小夜”的孩子；2.击倒32只以上；3.装备着有诅咒的物品；4.装备着“ハエ切り”；5.装备着“宝弓ヤタ鸟”；6.装备着“熊野ノ小手”	“ハエ切り”为投资商业部门后直接购买；“宝弓ヤタ鸟”为“地狱巡り”的轻足大将掉落；“熊野ノ小手”为投资商业部门后直接购买
白浪河太郎	男	水	相翼院・前	尻子玉大将	1.队长习得“白浪”；2.有水属性女神的孩子；3.击倒64只以上	–
稻荷ノ狐次郎	男	土	鸟居千万宫・前	稻荷ノ狐次郎	在“狂热红火”的时候击倒他	–
土々呂震玄	男	土	鸟居千万宫・前	土将军	1.有“敦贺ノ真名姬”的孩子；2.习得“土々吕”；3.习得破坏屋的奥义“大地震”；4.装备着“秘剑ヒゲ切”	“秘剑ヒゲ切”为“鸟居千万宫・后”的恶罗大将掉落
虚空坊岩鼻	男	风	大江山	崇奈鸟大将	1.队长是女性；2.击倒朱点童子后直接解放	–
不动泰山	男	火	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
七天斋八起	男	土	九重楼・前	七天斋八起	1.有“福招き美也”的孩子；2.习得“七天爆”；3.队长装备着“秘剑ヒゲ切”；4.击倒他4次以上	“秘剑ヒゲ切”为“鸟居千万宫・后”的恶罗大将掉落
稻叶ノ美々卯	女	风	白骨城・后	ひょん	1.有“宇佐ノ茶々丸”的孩子；2.装备着“白兔の帽子”；3.装备着“宇佐ノ宝冠”；4.装备着“ウの头巾”	“白兔の帽子”为“白骨城・后”的ドクロ大将掉落；“宇佐ノ宝冠”为“九重楼・后”的红こべ大将掉落；“ウの头巾”为“白骨城・后”的轻足大将掉落
饼乃花大吉	男	火	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
阿狛・吽狛	?	土	鸟居千万宫・后	あうんノ鬼	1.队伍只有两人；2.队中两名角色的父亲或母亲是同一人；3.当前体力合计值在全体最大体力合计值的1/2以下；4,击倒32只以上	–
石猿田卫门	男	土	大江山	石猿田卫门	1.击倒他1次以上；2.击倒朱点童子后直接解放	–
五月川山女	女	水	相翼院・后	丑女	在5月份击倒她	–
赤羽根天神	男	火	红莲の祠	オンモラキ	1.队长习得“凰招来”；2.有火属性女神的孩子；3.装备着“天神の弓”；4.装备着“朱雀の飞弓”；5.装备着“天羽の槌”；6.装备着“赤羽根の兜”；7.击倒64只以上	“天神の弓”、“朱雀の飞弓”、“赤羽根の兜”皆为投资商业部门后直接购买；“天羽の槌”为“相翼院・后”的飞空大将掉落
万珠院红子	女	土	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
下诹访龙实	女	水	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
万屋玄龟	女	水	忘我流水道	沼坊主	1.有“敦贺ノ真名姬”的孩子；2.装备着“龟甲铠”；3.装备着“玄武甲”；4.装备着“灵龟ノ兜”；5.击倒32只以上	“龟甲铠”为投资商业部门后直接购买；“玄武甲”为“地狱巡り”的おどろ大将掉落；“灵龟ノ兜”为“地狱巡り”的茨城大将掉落
鸣かず弁天	女	水	相翼院・后	琵琶牧牧	1.队中有舞蹈家职业；2.装备着“弁天の爪”	解放几率75%；“弁天の爪”为“地狱巡り”的茨城大将掉落
上诹访龙穗	女	水	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
六ツ花御前	女	水	忘我流水道	雪女郎	1.队中有“冰ノ皇子”的孩子；2. 当前体力合计值在全体最大体力合计值的1/2以下；3.在冬天（12、1、2月）击倒她；4.队长装备着“白雪ノ小袖”	“白雪ノ小袖”为投资商业部门后直接购买
芭蕉天岚子	女	风	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
鸣神小太郎	男	火	红莲の祠	鸣神小太郎	1.队长的“技・火”数值高于400；2.击倒他4次以上；3.击倒“赤猫お夏”2次以上	–
土公ノ八云	女	土	亲王镇魂墓	毒むらさき	1.有“月光天ヨミ”的孩子；2.队长装备着“宝刀クモ切り”；3.队长装备着“八云ノ弓”；4.队长装备着“宝弓月读”；5.队长装备着“名弓云破り”	“宝刀クモ切り”为“地狱巡り”的飞空大将掉落；“八云ノ弓”、“宝弓月读”皆为投资商业部门后直接购买；“名弓云破り”为参加御前试合的奖励品
敦贺ノ真名姬	女	水	忘我流水道	敦贺ノ真名姬	击倒她3次以上	–
尝祭り露彦	男	水	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
大江ノ舍丸	男	风	白骨城・后	大江ノ舍丸	有奉纳点要求比他高的神明的孩子两人以上+击倒他3次以上	–
百足お银	女	土	地狱巡り	大百足	1.输给过“阿修罗”；2.进入战斗时所持金钱不足100；3.击倒她2次以上	–
梵ピン将军	男	火	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
金翔天龙马	男	土	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
八手ノお墨	女	水	地狱巡り	大八手	1.有水属性男神的孩子；2.击倒她2次以上	–
崇良亲王	男	土	亲王镇魂墓	崇良亲王	队中两名角色的父亲或母亲是同一人	–
吉烧天摩利	女	火	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
镜国天有寿	女	水	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
木灵ノ寝太郎	男	土	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
九尾吊りお绀	女	土	鸟居千万宫・后	九尾吊りお绀	队中有一对亲子+击倒她2次以上	–
片羽のお业	女	女	相翼院・后	片羽のお业	击倒她2次以上	–
太刀风五郎	男	风	九重楼・后	太刀风五郎	击倒他2次以上	解放几率75%
茅宫卑弥子	女	土	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
雷电五郎	男	水	九重楼・后	雷电五郎	击倒他2次以上	解放几率75%
月光天ヨミ	男	土	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
赤猫お夏	女	火	红莲の祠	赤猫お夏	击倒她3次以上	–
黄黑天吠丸	男	火	地狱巡り	鬼畜	1.有“赤猫お夏”的孩子；2.装备着“虎の爪”；3.装备着“虎皮の腹卷”；4.装备着“豪枪吠丸”；5.在迷宫中逗留2个月以上	“虎の爪”、“虎皮の腹卷”皆为投资商业部门后直接购买；“豪枪吠丸”为“地狱巡り”的水虎大将掉落
卜玉ノ壹与	女	水	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
光无ノ刑人	男	风	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
常夜见お风	女	风	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
虫寄せ花乱	男	土	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
日光天トキ	男	风	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
雷王狮子丸	男	火	–	–	击倒朱点童子后直接解放	–
冰ノ皇子	男	水	忘我流水道	冰ノ皇子	击倒他3次以上+击倒“发”2个以上	解放几率75%



对网络游戏有了解的读者朋友可能都听说过经典网游《仙境传说》（《Ragnarok Online》，简称《RO》）。游戏以北欧神话中的“诸神之黄昏”为背景，为玩家带来了一个魔法与剑的幻想世界，并以其丰富的玩法和清新的画风征服了大批玩家。在2008年底，游戏还曾经登陆NDS平台。现在，《仙境传说》正式登陆PSP，为PSP玩家带来了一款充满浓浓RPG风格的战棋游戏，无论你是RPG的拥趸，还是SLG的粉丝，或是一位《RO》的老玩家，都可以来尝试一下这款全新风格的作品。

文 酷洛洛

S·RPG

仙境传说 光与暗的皇女

ラグナロク ～光と暗の皇女～

GungHo	2011年10月27日	日版	1人
5985日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统篇

角色属性

每个角色有着自己的基础属性，这些属性对战斗起着重要的作用。下面分项介绍角色属性的作用。

LV	角色自身的基础等级，无论如何转职，角色的基础等级不会受到影响。
JOB	角色的当前职业等级，每个角色对应每个职业都有一个等级，表现了角色对该职业的掌握程度。转职为其他职业后的JOB将变为该职业的等级。
HP	角色的生命值，降到0时就会因无法战斗而退场。
SP	角色的能量值，使用技能会消耗SP。随着回合进行会缓慢回复。
Condition	角色的异常状态，如果陷入异常状态的话这里会有图标表示。
MOV	角色的移动力，不同的职业移动力不同，也会受敌人的ZOC影响。

ODP	オーバードライブ槽的上限，随着等级提高而提高。
BSA	允许发动バーストストライク的范围，随着等级提高而提高。
Zeny	玩家所持有的金钱数。
STR	影响剑、枪、拳刃、斧、杖、爪等武器的物理攻击的攻击力。
AGI	影响角色的行动顺序以及回避能力。
VIT	影响角色的最大HP值。
INT	影响对魔法的攻击力和防御力。
DEX	影响弓、吉他、鞭子、手枪、霰弹枪等武器的物理攻击力。
LUK	影响会心、掉宝率等各种几率。
ATK	角色的攻击力。
DEF	角色的防御力。
MAT	角色的法术强度，能够提高攻击魔法的攻击力和治疗魔法的治疗效果。
MDF	角色的魔法防御能力。
FLEE	角色对敌人物理攻击的回避率。
CRI	角色物理攻击时产生会心一击的几率。
SPD	角色的速度，决定了行动顺序。

职业

游戏中共有14种职业，玩家创建的主角和公会角色都可以自由地转职（ダークナイト、シャーマン、ジョンダ和カプラ这4种职业需要到2周目才能选择）。每个角色的每个职业都有独立的经验值和等级，转职时职业经验值、等级都会保留，一些技能也能在转为新职业后使用。下面介绍各个职业的特点，通过不同职业特点的互补，能使战斗变得更加轻松。

ロードナイト（骑士）：注重攻击的近战物理攻击职业，技能多以伤害为主，在15级时可以学到反击技能，辅助清杂兵非常有效。

スナイパー（狙击手）：远程物理攻击职业，技能包括单体伤害、群体伤害和各种异常状态，是一个攻击手段丰富的职业。不过被敌人近身之后很难处理。

アサシンクロス（刺客）：敏捷型职业，行动速度快、移动力强，技能包括偷盗、用毒、群体攻击等。有无视ZOC的技能，可以方便地突袭敌人的后排职业。

ホワイトスミス（铁匠）：能力较平均的职业，技能可以强化自己和我方队员，同时也有很多强力范围攻击技能，并附加眩晕效果。

チャンピオン（拳师）：近战攻击职业，初期技能多为强化自身和单体攻击效果，到后期能学会一招全屏范围伤害的技能，附带眩晕属性，效果很强。

ハイプリースト（牧师）：使用圣之魔法，能够治疗伤害、祛除异常状态，并能用神圣之力攻击敌人。他有一个技能是在周围附加带有ZOC效果的结界，很适合卡位。

ハイウイザード（魔法师）：使用地、水、火、风、暗等元素之力的魔法师，防御力比较差，但是攻击手段多样化，兼具各种属性、异常状态和范围攻击。

パラディン（十字军）：擅长防御和保护，初期多为吸收伤害的技能，后期则具备了回复技能、反射伤害和全屏范围攻击等强力技能。

クラウン（吟游诗人）：男性专用的支援职业，使用吉他攻击，擅长给我方提供增益效果并用异常状态干扰敌人。

ダンサー（舞娘）：女性专用的支援职业，使用鞭子攻击，同样擅长给我方提供增益效果并用异常状态干扰敌人，很多技能可以与クラウン进行合奏，增加效果。

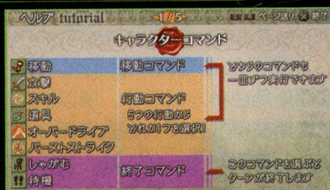
シャーマン（萨满）：操作元素精灵之力的魔法职业，能够加强我方的作战能力，或是对敌人造成大量伤害。

ダークナイト（黑暗骑士）：充满黑暗风格的骑士职业，擅长暗属性攻击，并且能够通过技能吸取敌人的HP。

ジョンダ（双枪手）：男性专用的职业，手持双枪，擅长快速移动和造成伤害，并且对敌人附加各种异常状态。

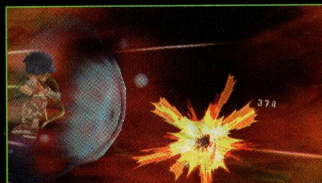
カプラ（女仆枪手）：女性专用的职业，能够在远距离造成伤害的同时辅助我方队员的作战。

战斗



游戏的战斗系统比较简单，敌我双方的角色按照速度排列出一个时间轴，角色按时间轴上的顺序行动。在轮到角色行动时，可以作出各种动作，完成之后就轮到下一个角色行动。角色的指令包括3类：移动指令包括移动，可以在行动指令之前或之后移动；行动指令包括了攻击、技能等，每回合只能执行一个行动指令；终了指令包括しゃがむ和待机，用来结束回合，其中しゃがむ会让角色坐下休息以回复SP，不过坐下时如果被攻击，必定受到会心一击。如果轮到角色行动时，角色没有移动、没有攻击或使用技能的话，在时间轴上的位置会提前。所以想要控制角色行动顺序的话，除了提高速度值之外，还可以通过不移动或不攻击等手段来控制。角色的部分攻击或技能会附加有属性，游戏中的属性攻击有火、水、风、地、圣、暗共6种，在每个角色的属性界面中可以看到角色对6种属性的耐性，如果耐性显示为负值，则说明这种属性是角色的弱点，用该属性攻击就能造成额外伤害，耐性数值越低伤害越高；而如果耐性为正值，则说明角色对该属性有抗性，如果达到100的话，角色就会对该属性完全免疫。在属性之外，游戏中还有数种异常状态，包括使角色无法行动的“冻结”和“眩晕”、降低攻击力和幸运的“诅咒”、无法使用技能的“沉默”和持续受到伤害的“中毒”等，如果角色陷入异常状态的话会对战斗有不小的影响。另外，游戏中还有两个对战斗帮助很大的系统：バーストストライク和オーバードライブ。

バーストストライク（简称BS）是一个通过消费BS槽来与队友进行连携攻击的系统，可以在一次行动中造成比普通攻击更多的伤害。通过不同职业的组合，还可能发动特殊的攻击造成额外伤害和效果。发动BS的条件很简单，只要队友和敌人都在角色周围一定范围内，就能消费BS槽来发动。角色的等级越高，范围越大，最大可以达到5格。不过要注意的是，非特殊组合的BS基本是普通攻击的组合，如果让几个魔法系的角色使用的话，很可能伤害低得可怜。另外BS技范围与玩家的BASE等级存在以下关系：1～5级角色发动时范围为周围2格、6～12级为3格、13级以上为4格。以下是游戏中各特殊BS技的组合方式以及效果，提供玩家参考。



オーバードライブ（简称OD）是游戏中的一个强力系统，让角色可以在同一回合中多次使用技能，并且没有SP的消耗。在战斗中，随着攻击、使用技能及受到伤害，角色的OD槽会逐渐增长。OD槽一共有4格，在角色等级低时只能使用前2格，后2格会随着角色等级的提高而开放使用。角色发动OD时，可以选择自己的技能，每1格OD槽代表使用一次技能，也就是说初期我们发动OD时只能使用两个技能，而后期则可以使用四个。在选择技能方面，按照特定顺序和种类搭配也可以发动具备额外伤害和特殊效果的OD，不仅职业内部的技能有特殊组合，利用转职系统练出的不同职业技能间也可以搭配出特殊效果。

二人特殊BS技

BS技名	组合	效果
リフレクトヒール	十字军+牧师	范围内我方HP回复
ロックオンカーニバル	ジョンタ+女仆枪手	对范围内敌人造成伤害
ガイアパニシメント	铁匠+魔法师	对范围内敌人造成地属性伤害
ポイズンレイド	骑士+刺客	对范围内敌人造成伤害之余附加中毒效果
スピリットアロー	狙击手+萨满	对范围内敌人造成伤害
ダンシングフォース	拳师+舞娘	对范围内敌人造成伤害
イクリップス	吟游诗人+黑暗骑士	对范围内敌人造成暗属性伤害

三人特殊BS技

BS技名	组合	效果
ダークシュトローム	拳师+狙击手+黑暗骑士	对范围内敌人造成风属性伤害
舞踏音击碎	吟游诗人+舞娘+萨满	对范围内敌人造成水属性伤害
パワーシール	十字军+铁匠+黑暗骑士	对范围内敌人造成伤害
ポイズンテイマー	刺客+牧师+女仆枪手	对范围内敌人造成伤害，消除范围内我方的异常状态
オーラブリッツ	刺客+魔法师+双枪手	对范围内敌人造成伤害
イルミネイト	十字军+萨满+女仆枪手	对范围内敌人造成圣属性伤害
ノーブルファイヤー	骑士+牧师+双枪手	对范围内敌人造成火属性伤害，范围内我方HP回复
ディスティニーボンド	骑士+魔法师+拳师	对范围内敌人造成火属性伤害
ガイアオブテイン	狙击手+铁匠+吟游诗人／舞娘	对范围内敌人造成地属性伤害

装备、道具、卡片与ZOC

游戏中每名角色可以装备武器、体防具、头防具这3种装备，其中武器主要影响角色的攻击力，体防具影响防御力，而头防具除了防御力之外，还常有一些附加效果。由于游戏采用了纸娃娃系统，角色身上的装备可以在战场上直观地表现出来。道具包括了各种回复类物品，在战斗中可以给角色自身或周围附近的其他角色使用。

在击败敌人或是战斗获胜后，玩家可以获得一些卡片（カード）。每个角色身上可以装备3张卡片，不同的卡片有不同的装备效果，有STR+1、AGI+2这样的基础属性加成，也有地属性+30等增加属性防御力，还有附加异常状态、缩短自身受异常状态影响时间、职业专用对某些技能加成等等各式各样的效果，强力的卡片作用甚至比装备还要强大。除了装备效果之外，一些卡片还会给角色附加ZOC效果。ZOC全称为Zone of Control，角色在通过有ZOC效果的格子时，需要花费双倍的移动力。例如我方一名角色的ZOC为面前一格，那么一名敌人想从该角色面前的一格经过就需要耗费2点移动力。ZOC对于我方的主要作用是通过前排角色的ZOC限制敌人移动，从而保护后面较脆弱的远程攻击、治疗职业。

联机通信

虽然游戏只支持单人游戏，但是通过联机，我们可以和其他玩家交换一些游戏数据。玩家可以挑选自己的队员和道具，并让PSP进入休眠模式，这时如果和其他同样这样做的玩家擦肩而过时，双方就会交换数据。我们自己选取的道具将会复制给对方玩家（该道具不会消失，并且复制次数达到5次时会升级），也会收到对方玩家发来的道具和公会人物信息，我们可以在自己的PSP上与对方公会的成员进行对战，如果获胜可以获得很多卡片作为奖励，也就是说这是一个刷卡片的好方法。另外，通过联机还可以和朋友分享通过下载而得到的特殊关卡。



流程篇



游戏的流程采用了多路线系统，在世界地图界面按△键即可看到流程路线图。在1周目游戏中，玩家每一关只能选择一条路线进行，而到了2周目之后游戏开放了AIZ系统，玩家每次过关后能够获得AIZ点数，通过消耗AIZ点数，玩家可以跨越流程路线图中的限制，从而了解到更深层次的剧情，也能开启额外的关卡。在游戏中玩家经常会遇到对话选项，除了能够看到一些不同的对话外，有些对话会对剧情产生一些影响，甚至能够开启隐藏关卡。另外，通过在城市中和NPC对话等手段，还能开启一些分支关卡，有一些在主线剧情看不到的人物登场。

Stage 1 国境を越えた出会い

第一关是个用来上手的关卡，本关中的敌人只有狼和兽人，并且位置比较分散，玩家可以利用这关熟悉一下游戏的操作，适应一下游戏缓慢的节奏。本关中登场的角色除了主角之外都是固定职业的剧情角色，其中魔法师シンシア的防御力和生命值都比较低，会被敌人优先攻击，所以在移动时要保护好她，她的火魔法正是本关敌人的克星。

Stage 2 守るための戦い

本关中要面对的是人型的敌人，其中的战士会冲上来找我方防御力低的角色猛砍，最好能够在前方堵截住。另外敌人的弓箭手也会远距离攻击，好在接近弓箭手之后，他们就无法攻击，可以轻松地把他们解决掉了。本关中队员掉血还是比较多的，如果主角没有用回复职业的话可能需要吃不少药。



Stage 3 魔物を倒せ！

终于要面对游戏中的第一个BOSS了。本关中的主要敌人依然是兽人和狼，狼的移动力较强，很喜欢绕到我方角色背后进行攻击，所以在结束行动时，尽量背靠墙或是背靠其他角色是个好习惯。本关中的BOSS巴风特是一只占据了4格空间的魔物，会强力的物理攻击技能，所以最好让防御力较低的角色在远距离攻击。本关内BS、OD等大招都留到最后对BOSS用的话，一两个回合就能把它干掉。

完成前三个关卡之后，就正式进入了游戏流程，玩家可以在地图上选择行进的章节路线，同时也能在城市的公会里雇佣新的战友了。要注意的是，雇佣来的角色等级是和主角挂钩的，玩家在雇佣时可以选择该角色的等级，最高等级就是和主角当前的等级相同，当然等级越高，雇佣的费用就越贵。另外，在进行分支路线的选择时，可以不用在意剧情登场角色的等级，即使玩家没有练过某剧情角色，他登场的时候也会是一个和关卡差不多的等级。

Stage 4A トレーネ路线—再开される魔物退治

由于从这里开始我们就可以雇佣新角色参与战斗了，所以推荐把初期获得的钱投入进去雇佣几个新人。建议雇佣一名法师，在后期的群体攻击能力非常强大，经常可以秒杀成片的敌人，惟一的缺点是速度慢，在培养时可以多加一些AGI。另外一名狙击手也是必要的，不仅拥有很长的射程，还有很快的速度，能够对战斗有不小的帮助。在トレーネ路线中，牧师フィオナ会一直在队伍中支援，走其他路线时可能还需要培养一名牧师来回复HP和解除异常状态。本关中怪物数量比之前明显多了不少，玩家最好让部队集体移动，尤其在对付会远程攻击的魔法系敌人、弓箭系敌人时，最好是能够快速冲上去集中火力干掉，免得他们使用技能造成我方伤亡。



Stage 4B ブランシャルド路线—国境警备队への参加

本关中敌人数量比较多，而且远程攻击的敌人不少，清理起来比较麻烦，好在这一关把BOSS イサラ干掉就能过关，从初始地点向左走，只要清理两个杂兵就能面对BOSS。イサラ职业是刺客，会使用毒属性攻击。这里地形比较狭窄，正好适合BS技能的发挥，把BOSS引过来之后几轮BS围殴就能很快将其解决，即使中毒也无所谓了。游戏的关卡中一般都会有几个宝箱，对宝箱进行普通攻击即可打开，不过大多是一些回复药和普通的装备，没有特别需要可以选择不开。

Stage 4C アウラ路线—山道を越えて

本关的地形非常开阔，没有任何能够阻挡敌人前进的障碍。好在敌人刚开始不会一窝蜂地涌过来，玩家可以算着敌人的攻击范围，让剧情角色ガストン去慢慢把敌人引回来围殴，ガストン的防御力比较高，即使同时被两个敌人一起攻击也不会很危险，如果有回复型的队友的话，本关就会非常简单。

Stage 5A トレーネ路线—影の足迹

虽然关卡里的敌人比较多，但是普遍等级不高，人类敌人对属性攻击没有抗性，而魔物类敌人都怕火，练出火属性攻击的トレーネ在本关能发挥不小的作用。拳师职业的终极技能是全屏伤害的大招，刻意培养一下的话在后期是非常强力的，甚至可以组成全都是拳师职业的队伍来原地杀怪，相当有趣。关卡初期左边有一只移动速度

比较快的狼，如果玩家把注意力放在前方敌人身上的话，它会容易冲进我方阵后狂咬フィオナ，最好先解决掉。

Stage 5B ブランシャルド路线—皇国、皇女のために1



这一关里只有9名敌人，他们3个一组分布在关卡中。前两组敌人中都有牧师，最好优先解决掉牧师，再慢慢料理其他敌人。关卡中的路都比较窄，用血比较厚的人堵住路口，远程攻击者在后面放冷箭是不错的战术。最后一组敌人中有两个魔法师，我方队员贸然冲过去的话弄不好会被秒杀掉，在攻击他们之前一定注意自己的血量。

Stage 5C ブランシャルド路线—皇国、皇女のために2

本关中只有ガストン大叔和主角一起行动，玩家可以将部队兵分两路，少量人员去右上方拿宝箱，其他人则向左上方移动清理其他敌人。本关中敌人有牧师+十字军的组合，如果不理会后排的牧师让他们一直加血的话就会很麻烦，在解决了附近的狙击手之后，先把加血的敌人干掉可以节省不少时间。游戏中很多范围攻击的技能是不分敌我的，选不好范围的话可能会误伤到自己人，一定要小心。

Stage 5D アウラ路线—手厚い欢迎

本关的胜利条件是主角和ベルクト移动到地图左下方的绿色区域，虽然全灭敌人也可以过关，但是地图左上方两个7级的敌人不是好惹的，在通过附近地区的时候最好看着他们的攻击范围来移动，被他们攻击到就很麻烦。ベルクト的职业是狙击手，游戏中的弓箭类攻击都是只能攻击到直线范围上的敌人，所以在走位的时候需要提前计算。好在狙击手的射程很远，能够在远处打击敌人。另外，在逃脱点附近也有一名7级的十字军，无视他直接奔向逃脱点吧。

Stage 6A トレーネ路线—悲しき再会

关卡中的敌人主要分为两波，由于敌人的攻击力不俗，想要直接突破的话还是有些难度的。不过他们不会主动进攻，彼此之间也没有联系，玩家依然可以计算好攻击范围，慢慢一个一个引过来，将其逐个击破。

Stage 6B ブランシャルド路线—皇国の侵攻

又是一个需要逃脱的关卡，到达本关时，我方的角色等级一般在5～6级左右，关卡中一些9级的敌人就显得比较棘手。在行进时要注意最左方和最右方两个9级的远程系敌人，而中间的敌人也要注意，不要一次进入太多敌人的攻击范围，被围殴的话很容易就挂掉了。比较矛盾的是两个宝箱都在高级敌人的附近，想拿的话就要把敌人慢慢磨死再去捡。

Stage 6C ブランシャルド路线—大桥の攻防・皇国编

这一关同样是一个逃脱关卡，主人公们需要移动到着火大桥的另一端，途中有很多地方由于有火不能通过，但是在大地图上看得不是很清楚，建议按L键把雷达地图打开，方便寻找路径。本关中同样有9级的强力敌人，其中一名就在地图中央，从他上面的路可以绕过他不打。另一名高等级敌人在地图右端，在通过的时候也要注意不要进入他的攻击范围。



Stage 6D アウラ路线—大桥の攻防・アウラ编

本关的地图和6C完全一样，虽然敌人多了不少，但是大多是等级只有5的弱角色。只是错综复杂的地形让敌人的弓箭手能占不少便宜。建议本关多带远程攻击职业，利用地形同样可以屈死战士型的敌人。这一关过关条件是击败在地图左下角的“皇国圣骑士”，这家伙的攻防数值都不低，如果不能用BS或OD快速干掉他的话，附近的牧师就会给他猛加血，相当难缠。

Stage 7A トレーネ路线—魔物使い

刚开始时我方处于被合围的状态，建议全队先向左上或右下移动，离开被夹攻的位置。本关中出现了两种新的敌人，在空中飞的哈痞鸟对风魔法的抗性极强，用土属性攻击它能收到不错的效果；另一种怪物“天仙娘娘”则会使用魔法攻击，而且完全不怕暗属性攻击，不过它的弱点是光属性。关卡中的兽人怪物偶尔会使用特殊攻击，让我方角色陷入行动不能的眩晕状态，如果被晕的话就由队友来帮助解除吧。

Stage 7B ブランシャルド路线—水门の攻防・皇国编

这一关中敌人数量相当多，好在地图比较大，敌人的位置也很分散，我们只要将其逐个击破就好。本关我方初始位置处有一个宝箱，如果普通职业去拿的话需要绕一大圈，如果有狙击手的话，使用弓箭的普通攻击就能远程拿宝箱了，非常方便。



Stage 7C
アウラ路线—水门の攻防・アウラ编

本关和7B是同一张地图，只是我方和敌方的初始位置换了一下，同样逐个击破敌人就能轻松过关。值得一提的是，本关中会有萨满ヴェーダ帮助作战，而且等级不低，玩家可以提前感受一下2周目职业的魅力。

Stage 7D
アウラ路线—シャルド城への潜入

刚进入关卡时很容易被两个攻击强防御厚等级高的魔像吓住，不过开打雷达地图，仔细观察就能发现，地图右边其实有一条小路通向逃脱点，玩家要做的就是一路清掉杂兵，在小路前方把堵路的乌龟引下来杀掉，然后注意魔像的攻击范围绕过它们前往逃脱点。



Stage 8A
トレーネ路线—ルフトブルーメの穷地

要全灭敌人的关卡，本关中有两块硬骨头要啃——在之前曾经出现过的大型怪物巴风特（バフォメット）×2。它们等级比其他怪物要高，所以攻防能力上要强出不少，尤其是物理攻击很强，如果我方的脆皮职业被他碰到的话基本上非死即伤，好在它们的体积比较大，很容易就能卡住位置，用BS和OD快速解决掉它们吧。另外要注意关卡中的哈痞会使用范围伤害的魔法，还有让人沉默的技能，好在它的防御力比较差，可以优先解决掉。

Stage 8B
ブランシャルド路线—皇国军の撤退

战场又来到了这张一马平川、完全没有地形因素的地图上，本关的胜利条件是击败ヴェーダ，不过BOSS等级为12级，能力很强，先把碍事的杂兵清理干净再集中对付BOSS的打法比较稳妥。虽然这张地图上没有路口、障碍，但是利用ZOC，我们也能够创造出合理的阵型。

Stage 8C
アウラ路线—アウラ军の追击

和8B为同一张地图，敌人的等级在7级左右，能力很弱而且数量不多，本关可以说是毫无难度的一关。

Stage 8D
アウラ路线—追いつめられた皇女

这一关的敌人数量也比较少，不过地形比较崎岖，在有沟壑的地方都有敌人的狙击手用弓箭等待我们送上门去。玩家可以利用刺客等职业的高移动能力快速贴上弓箭手使其无法反击，也可以用魔法师、狙击手和他们对轰。游戏中我方对敌人造成的伤害不算太高，经常要三、四下才能干掉一个敌人，用远程攻击的角色来集中火力，可以在一定程度上避免受地形的影响。

Stage 9A
トレーネ路线—失意のトレーネ

在消灭了诸多魔物之后，终于又有一种大型魔物登场了，这就是在本关出现的米诺陶斯（ミノトール）。这种牛头怪HP相当高，攻防能力上也比其他怪物强出一截，而且不怕其他怪物大多惧怕的火属性，只有水属性才能对它造成额外的伤害。本关的地图大体成“回”字型，我方初始位置和米诺陶斯正好处在两端，玩家可以兵分两路分头出击，清完其他杂兵之后在BOSS处汇合，如果队员们都攒起了OD槽的话，打起来就比较轻松了。



Stage 9B
ブランシャルド路线—残党狩り

又是一个逃脱关卡，本关主要有上下两条路，上方的敌人数量比较多，但是等级较低，打起来比较轻松。下方虽然只有几个敌人，但是等级比较高，如果对自己的队员有信心的话，可以尝试从下方进行，毕竟高等级的敌人提供的经验值也比较多，用来锻炼角色的职业等级还是相当有用的。要注意的是下方有一名12级的斗士，他使用了强化技能之后攻击力增加，有秒杀我方后排职业的危险。

Stage 9C
アウラ路线—英雄の苦恼

这一关是一场硬仗，敌人普遍等级比较高，而且地形复杂，我们很容易被拳师、铁匠等敌人堵住路，无法攻击到后面的牧师、狙击手，敌人还有舞娘为他们的部队附加增益效果，也会给我方附加异常状态，很令人头疼。本关的阵容建议多带远距离伤害能力强的职业，像是能攻击一条直线的狙击手，能对十字范围内攻击的牧师和魔法师等。



Stage 9D
アウラ路线—信念

本关虽然地形简单，敌人数量也不多，但是等级普遍略高，而

且远程、近战、魔法的搭配和合理。有耐心的话，可以继续使用一个个拉过来逐个击破的战术。

Stage 10A トレーネ路线—続く弾圧

本关中不用再面对魔物，而且和人型敌人作战，敌人能力比较弱，除了弓箭手会沉默之外，其他人都没有引发异常状态的能力，要注意的只有会治疗会攻击的萨满职业敌人，全灭敌人之后就可过关。

Stage 10B ブランシャルド路线—共斗！抵抗开始

战斗又一次在平原上展开，这一关难度很低，敌人大多构不成什么威胁，要注意的是十字军职业的敌人，以目前的等级，他们不仅会使用单体眩晕攻击，还会使用治疗魔法。另外这时候敌人的牧师也会使用“ホ-リ-ア-マ-”，让一名同伴在一定时间内受到的伤害减半，如果有能够沉默的职业，可以优先将敌人的牧师沉默，再慢慢料理他们。



Stage 10C ブランシャルド路线—ガストン・抵抗开始

这一关敌人的数量不算多，将其全部击退即可过关。大部分敌人的等级在12级左右，如果玩家没有刻意练级的话可能会比我方等级要高，尤其是剧情角色ガストン大叔如果之前没练过的话，他会默认以9级的等级登场，比敌人弱不少。另外，地图上方的ユ-リ等级有15级之高，而且会强力的单体攻击技能，在对付的时候要先回复好角色的血量，以免被他一招打死。

Stage 10D アウラ路线—ユ-リ・先制开始

虽然和10C的地图一样，但是本关中敌人的实力弱了不少，普遍都是10级的软柿子，不过数量还是不少的。本关敌人的狙击手会频繁使用能够给我方附加沉默效果的技能，而且很喜欢利用射程攻击我方后排的角色，不过狙击手的防御力一般都比较差，可以优先干掉再理会其他敌人。本关ガストン作为敌人出场，身为骑士的他同样会强力单体攻击技能，好在他的等级不高，很快就能解决掉。

Stage 11A トレーネ路线—反逆者狩り

本关中要面对BOSSイサラ，她的速度相当快，攻击力也不俗，如果被绕到背后用出一套技能的话会伤不少血。另外BOSS会使用直径5×5范围内群体伤害并一定几率中毒的技能“メテオアサルト”，在围殴她的时候一定要小心。BOSS面前也有3个刺客敌人，会频繁用毒进行攻击，所以本关要做好解毒的准备，可以事先买一些解毒药，或是利用フィオナ的技能来解毒。

Stage 11B ブランシャルド路线—阳动作战再び

这一关的胜利条件是移动到地图左下方的区域，虽然看上去是一条直路，但是其实路上有很多障碍，形成了几条狭窄的小道，因为地形崎岖，近战类职业在本关中的发挥不好，还是多派远程职业来战斗吧。敌人方面，从上面走的话敌人数量比较多，但是等级都不高，而下面则相反，人少兵强，想偷懒的话可以从中间慢慢绕，能回避开多数的战斗。另外，背后17级的萨满ヴェ-ダ无时无刻不在给玩家压力，如果能力够强可以直接先把他解决掉。



Stage 11C ブランシャルド路线—敌として・皇国编

再次来到一个逃脱关卡，本关中玩家要把主角、ベルクト和シンシア移动到地图左下角的位置才能过关。等级高达17级的ユ-リ在初始地点上方，初期他不会理会玩家的移动，也最好不要去招惹他。如果对自己实力有信心的话可以尝试一下挑战他，能够击败的话可以获得大量的经验值，同时也能获得不错的卡片。

Stage 11D アウラ路线—敌として・アウラ编

在アウラ一侧，本关就换成了要对付ベルクト和シンシア，他们2人都有16级，而且都是远程攻击的好手，最好能留着BS和OD技能快速解决，尤其是シンシア已经会使用范围极大的陨石攻击魔法，如果对我方人群来上一下能造成大量伤害。另外要注意的是地图中部的一名魔法师敌人，他会使用附加冻结效果的范围攻击，运气不好被冻住两、三个队员的话就会很麻烦，在附近战斗时要注意分散站位。

Stage 12A トレーネ路线—退けない战い・トレーネ编

又是在平原上的关卡，打起来没有什么技巧可言，敌人的等级从11～13级不等，技能都是前几关出现过的，只有BOSSユ-リ等级高达18级，整体难度非常简单。游戏有一个很有趣的设定，角色升级的时候HP和SP会全回复满，所以算着经验，用升级来补充HP和SP也是个不错的打法。

Stage 12B ブランシャルド路线—暗に落ちた者达



本关的难度比较高，我方初始位置就在敌人的包围中没有退路，而且本关剧情角色占去了3个出击名额，他们的能力一般会比玩家自己培养的角色要弱，用起来不是很顺手。要注意的是，在正式开始战斗前的整备画面中，玩家是可以给他们更换装备的，所以最好提前准备好合适的装备给他们换上，提高其作战能力。本关会出现新的敌人暗黑兽人，弱点从火转为了光，对暗影有高达100的耐性，而且会诅咒攻击，带上牧师或十字军，用光属性攻击效果不错。另外，地图最右边的一名魔法师会群体冻结魔法，移动时注意队员间保持距离。

Stage 12C アウラ路线—退けない战い・ユーリ编

虽然和12A为同一个关卡，但是难度变大了，敌人等级提高到了12级，トレ—ネ和フィオナ作为BOSS级的敌人也比较难缠。要注意的是，トレ—ネ有20点水耐性，フィオナ则有20点暗耐性，攻击时注意不要用相应的技能去打。

Stage 13A トレ—ネ路线—ルフトブル—メの战い

这一关中有两名大型敌人米诺陶斯，HP高达725，而且会对自己身边的敌人造成范围伤害，还有一定几率附加眩晕效果。在推进时一定要注意它们的攻击范围，把周围的杂兵都清理干净再慢慢处理它们。米诺陶斯的弱点属性依然是水，不过关卡中的哈痞和天仙娘娘都对水属性有耐性，所以也不能只使用水属性攻击。另外，天仙娘娘和牧师系敌人一样，会使用治疗魔法和减伤魔法，是优先消灭的对象。

Stage 13B ブランシャルド路线—圣剑を探して

本关中出现了不少新敌人，不过除了骷髅之外，其他敌人的弱点都是风属性，这些敌人会使用毒、诅咒、冰冻等异常状态攻击，注意好解除或预防即可。要注意的是地图中央的两只大脚怪，它们的攻击力相当高，HP也比其他怪物高出一截，如果不想招惹的话可以从下方的小路走，将主角、ガストン和シンシア移动到地图左下方的逃脱点即可获胜。

Stage 13C アウラ路线—暗に包まれるシャルド城

地图上的路障被移除了不少，但是我方初始就被四周的敌人包围，战术依然是整体向某个方向移动打开突破口，然后再慢慢处理其他位置的敌人。本关中的魔物们共同的弱点是光属性，会频繁使用异常状态攻击的敌人也不少，注意好解除异常状态的话问题不大。本关中敌人的等级在13、14级左右，可能会比我方的等级略高，所以注意尽量避免被数个敌人夹攻。

Stage 14A トレ—ネ路线—争いのない世界

本关中的魔物依然是弱光属性，其他的人型敌人则没有属性耐性和弱点。要注意的是，我方初始位置的右上方还藏了两个敌人，小心不要被他们偷袭到我们防御力低的角色。

Stage 14B ブランシャルド路线—ダリウスの忠义

这一关又是一场硬仗，敌人的数量比较多，而且等级大多在14级左右。尤其是BOSSダリウス不仅等级高达20级，身边还跟着两个16级的魔法师和牧师，3人围攻的话对我方队员威胁很大。所以在与之前敌人战斗时，不要吝惜各种药，尽量保证能够满状态来面对BOSS，加上BS和OD技能，是能够应付的。另外，BOSS的职业是黑暗骑士，技能多为暗属性，如果给队员装备一些暗耐性的卡片会有一定帮助。

Stage 14C アウラ路线—触れてはならないもの

イサラ再次作为BOSS在本关出现，她的速度比较高，行动比较频繁，好在防御力和攻击力都比较一般，把杂兵清理干净之后再集中攻击她就好。本关中会治疗魔法的敌人很多，可以尝试多用沉默效果的技能来避免敌人回太多血。

Stage 15A トレ—ネ路线—激震のイルミンス—ル



本关的敌人以人型为主，大多没有魔法抗性。虽然BOSSジェスタ—的样子像是个小丑，不过技能和刺客差不多，尤其是大范围带毒的技能一定要小心，BOSS攻击力很高，如果被这招打到几个人的话不死也残，要耗上几个回合才能把血补回来。好在BOSS的速度不是很快，最多出手两次就差不多可以干掉他了。要注意的是本关的胜利条件并非击败BOSS，而是要全灭敌人，由于BOSS身后的位置还有几个杂兵，在和BOSS缠斗时还是要注意留下点兵力来对付。

Stage 15B ブランシャルド路线—暗の皇女

本关要面对的是暗之皇女アデレイド，她有21级，HP有812之多，而且攻击力非常强，不仅有强力的攻击技能，还会给自己附加一个魔法状态，使得攻击自己的敌人都陷入诅咒状态。装备一些有暗耐性的装备和卡片会很有帮助，另外就是要多在地图上练级了。虽然将BOSS击败就能过关，但是关卡里杂兵数量非常多，等级也在16级以上，想要一路杀过去也是比较费劲的。可以多利用角色的走位将敌人引到一起，再用范围攻击型技能来攻击，可以起到事半功倍的效果。

Stage 15C アウラ路线—禁忌の魔魂

这一关的BOSS是ヴェーダ，他获得了暗黑之力之后，用的技能却还是和萨满职业差不多。他会火、水、风和地4种属性的攻击，让人想堆耐性都很难选择。不过他的防御力很差，HP也是几个守关BOSS中最少的，同时也没有对魔法的耐性，只要集中火力猛揍，可能他只行动一次就被干掉了。要小心的是他的水属性攻击能够范围内冻结，最好分散站位以备不测。比起BOSS，关卡中的其他敌人可能更为棘手，两只巴风特都有800多HP，好在本关中所有杂兵都怕光属性，用一些光属性的范围攻击魔法能收到非常好的效果。

隐藏要素

在11话完成后，世界地图右下角就会出现"蜃气楼之塔"，相当于其他游戏中的斗技场，玩家可以一层一层地挑战塔中的敌人，锻炼自己的队友并可以获得强力的装备和卡片。塔一共24层，里面的敌人实力都比较强，每4层都会出现一个BOSS，而第24层中更是有非常强力的BOSS等待玩家，建议玩家在有一定实力之后再来挑战。在通关之后，利用AIZ系统可以完成更多的关卡，发现最后的隐藏关卡，从而见到游戏的真正结局。另外在一条剧情路线通关后，黑暗骑士、萨满、双枪手和女仆枪手这4种职业才可以使用，快去看看这些隐藏职业的真正实力吧。









众多PSP末期大作之中，《火影忍者 疾风传 终极冲击》的整体素质让系列FANS交口称赞。而作为具备收藏性与实用性于一身的《PSP专辑》，自然少不了这款难得由CC2亲自操刀的《火影忍者》改编游戏。希望本篇攻略能够为大家在游戏中提供帮助，玩得开心。

文 酷洛洛

ACT

火影忍者 疾风传 终极冲击

－ナルト－ 疾风传 ナルティメットインパクト

NBGI	2011年10月20日	日版	1～2人
5230日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

基本系统介绍

标题界面

项目	说明
新しく始める	开始新游戏
続きからはじめる	继续游戏

第一次进入游戏

若PSP存在《火影忍者 疾风传 终极冲击》体验版的记录，刚开始游戏时游戏会提示是否继承体验版角色的LV、NP以及卡片。继承后将会直接进入游戏菜单，若没有继承则需要建立一个玩家名字，之后便可以进入游戏。

主菜单说明

项目	说明
アルティメットロード	终极之路模式
エクストラミッション	极限任务模式
タッグミッション	双人任务模式
バトルレポート	战斗记录
ギャラリー	鉴赏模式
オプション	设置



主要模式介绍

终极之路（アルティメットロード）

遵循原作剧情的主流程模式，流程从原作《火影忍者 疾风传》开始，直至五影会议后结束。随着完成该模式的章节，相应角色会逐步开启。流程通过角色在地图上前进格子所标示的关卡来推进，每完成该章节的最后一个事件，玩家就可以选择下一个章节来进行。推进流程关卡分为事件（イベント）和任务两种，另外路上也存在一些当前无法进入的关卡，需要拥有相应的地图卡片才可以开通，地图界面的"达成率"代表玩家在该章节的完成度，100%的话代表玩家已经走遍该章节的所有格子。

地图界面操作说明

按键	选项
方向键/滑杆	移动
L	浏览地图全景
△/START	目录菜单
□	章节选择
○	确定
提示格子上按R	使用地图卡片

终极之路菜单说明

项目	说明
ステ－タス・カ－ド	查看角色状态与战斗卡片
マップカ－ド	查看地图卡片
难易度	调整游戏难易度
チュ－トリアル	帮助指南
セ－ブ	保存
メインニュ－に返る	返回主菜单

极限任务（エクストラミッション）

提供难度较高的任务让玩家进行挑战，随玩家完成终极之路模式的章节，其中的任务会逐步开启。



双人任务（タッグミッション）

玩家可以与电脑角色或另一位联机玩家组成2人小队挑战任务，双人任务的战斗期间不能蓄积觉醒槽。该模式大部分任务需要完成终极之路模式的章节以逐步开启。

双人任务菜单

项目	说明
COMと协力プレイ	与电脑角色协力进行
友达と协力プレイ	与联机玩家协力进行
ユ－ザ－を名更	更改昵称
忍识札确认	查看联机玩家好友的卡片
コメントを变更	更改联机签名
ステ－タス・カ－ド	查看角色状态与战斗卡片



卡片系统（カード）详解

地图卡片（マップカード）

地图卡片只适用于终极之路模式中，该模式存在许多的地形障碍和隐藏路线，这些都需要地图卡片来进行开启，这些卡片也是以游戏中的角色为形象，通过他们在原作的能力来体验地图卡片的作用，在地图上游戏会做出提示，例如当站在可以使用地图卡片的格子上时，角色头上就会出现按R键的提示，这时就能够选择适用的地图卡片来开通路线。当然也存在一些“打酱油”的地图卡片，例如“大蛇丸”、“サスケ（佐助）”、“ナルト（鸣人）”，只与游戏模式的流程推进有关，不能够由玩家主动使用。各地图卡片的具体作用以及获得章节可参考最后的附录。

战斗卡片（バドルカード）

战斗卡片可以用于强化角色的能力值，赋予各种特殊效果，让玩家的战斗变得更有利，在选择角色时按△键，就能够查看当前角色的能力值以及安装卡片了。每个角色可以安装4枚卡片，每张卡片上除显示相关角色的图案或情境外，还显示了一系列的标记，包括卡片的稀有度、作用标记以及适用角色标记。具体各卡片效果以及获得方式可以参照攻略最后的附录。而标记可参考下表：

卡片作用标记一览
体力上升（体力上限）
查克拉上升（查克拉槽上限）
攻击力上升（打击伤害）
防御力上升（打击防御力）
忍术上升（忍术伤害）
忍耐力上升（忍术防御力）
速度上升（移动速度）
运上升（会心率、物品掉落几率）
觉醒状态变化
特殊效果
复数效果

战斗卡片图解



①：卡片名称　②：稀有度　③：作用标记　④：适用角色标记　⑤：熟练度　⑥：作用描述

战斗卡片的熟练度

部分战斗卡片上存在一条经验条，这代表该战斗卡片存在熟练度，这类卡片初期只适用于部分角色（可参考“角色对照与出现条件一览”），玩家可以安装在适用角色上，通过战斗去提升熟练度，当经验条蓄满后，这张卡片就能够使用在所有角色身上了。除了通过战斗提升卡片熟练度外，玩家也可以通过消耗一定的NP（即金钱）来直接蓄满经验条。在选择卡片的时候按□就会提示是否通过NP来直接蓄满该卡的经验，不同卡片蓄满经验的所需NP也各有不同，稀有度越高、之前获得的熟练度越少，NP要求自然也越多。

卡片适用角色标记一览
木叶忍者
砂隐忍者
云隐忍者
雨隐忍者
漩涡一族
第三班
写轮眼
宇智波一族
佐助
晓
仙人
影
特定角色
无限制

战斗卡片的组合效果（マンセル）

通过安装特定组合的战斗卡片，就会触发各种增益效果，而不少组合都可以通过卡片之间的人物关系来进行推断。例如战斗卡片“ナルト（鸣人）”与“サクラ（樱）”同时安装在一名角色身上时，就会触发组合效果“片思い（单相思）”，因此熟悉《火影忍者》原作的同学应该会较易找出有哪一些组合。触发后的组合游戏就会记录下来，当需要使用这些组合时，在选择设置卡片槽时按□就能够调出组合列表。玩家也可以将自己的组合与混合搭配保存成套装方案，在设置卡片槽时按△再按START就能够保存，套装方案最多可以保存20个，调出组合列表后按△就能够选用之前保存过的套装了。



卡片的获得方法

卷轴： 地图上以忍者卷轴作为图案的格子，均可获得地图卡片。

宝物箱： 地图上以宝物箱作为格子，部分为特定卡片的碎片。

角色相关卡片： 开启角色时都会伴随该角色的同名战斗卡片（大蛇丸除外）。

任务： 在终极之路模式中，每完成一场战斗都可以获得一定数量的卡片碎片（カードのかけら），将同名卡片的碎片组合完成后就会开启该卡片并供玩家的使用。战斗获得的卡片数量与战斗评价有关，具体对应数量为：S=10、A=8、B=6、C=4、D=2、E=0。此外战斗过程中通过击倒中BOSS也可能捡取到卡片碎片。战斗获得的卡片碎片为半随机，因为不同章节通过战斗所能得到的卡片碎片种类是固定的，而重复获得的卡片碎片系统会自动卖出，因此玩家得到的卡片一直被系统全部卖出，这就代表玩家已经得到该章节通过任务获得的所有卡片。

商店： 在商店可以购买到极个别的整卡（非碎片），此外玩家也可以购买随机卡包，卡包分为下忍、中忍、上忍三类，每包随机收录5张卡片碎片。下忍只能获得稀有度为1的碎片；中忍则能随机获得一定数量的稀有度为2或以上的碎片；上忍则基本为稀有碎片，且必定能获得一张目前玩家所没有的碎片。因此玩家若购买上忍包时得到的卡片全被系统自动卖出，同样代表玩家已经得到该章节通过任务获得的所有卡片。

通缉任务： 完成通缉任务后必定获得一张稀有卡片碎片。

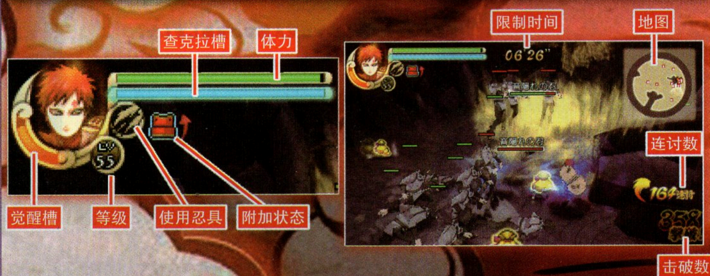
角色卡片适用标记一览

文中名称	日文原名	适用角色标记
鸣人	うずまきナルト	
鸣人（仙人模式）	うずまきナルト(仙人モード)	
佐助（“蛇”）	うちはサスケ(“蛇”)	
佐助（黑装束）	うちはサスケ（黑装束）	
佐助（“鹰”）	うちはサスケ(“鹰”)	
小樱	春野サクラ	
卡卡西	はたけカカシ	
日向雏田	日向ヒナタ	
李	ロック・リ－	
凯	マイト・ガイ	
鹿丸	奈良シカマル	
我爱罗	我爱罗(风影)	
波风水门	波风ミナト	

文中名称	日文原名	适用角色标记
自来也	自来也	
奇拉比	キラ－ビ－	
艾（雷影）	エ－（雷影）	
团藏	志村ダンゾウ	
宇智波鼬	うちはイタチ	
宇智波斑	うちはマダラ	
小南	小南	
佩恩天道	ペイン天道	
干柿鬼鲛	干柿鬼鲛	
蝎	サソリ	
迪达拉	デイダラ	
角都	角都	
飞段	飞段	

战斗系统详解

战斗画面解说



战斗地图标记解说

标记	说明
	目的地
	任务目标
	触发事件
	玩家角色
	队友角色
	敌人
	BOSS敌人
	破坏场景目标
	无法前进标记

战斗操作一览

按键	作用
滑杆	移动
←/→	调整视角
□	忍具
长按△	蓄积查克拉
短按△	释放查克拉
○	打击
×	跳跃
L	调整视角
R	防御

战斗相关解说

连段基本套路图解（以鸣人为例）



打击（○/○○/○○○/○○○○）

打击是最基本的攻击手段，可以简单地展开连续攻击，一般角色都可以展开四段连续打击（○○○○），之后就会将对手打上半空或者吹飞，若打上半空，玩家就可以续接空中连段。当然要让连段达到最佳的伤害效率，期间少不了连段忍术的衔接。

忍术（△○/○△/○○△/○○○△/○○○○△）

忍术是相对于打击而言的另一种攻击体系，伤害尤为显著。一般忍术为△释放查克拉后按○发动，期间按住○不放会演变为蓄力忍术，以提高忍术伤害、攻击距离以及判定；如果在打击中途按△，就会演变为连段忍术；若在空中使用，则演变为空中忍术。不同角色持有的连段忍术数量有所不同，具体可以查看角色各自的出招表（查看角色状态时按△）。部分忍术是可以续接其他攻击的，这也需要玩家多多尝试。另外注意所有忍术都会消耗一定查克拉，若查克拉槽耗尽，在回复之前将无法使用。

忍具（□）

此属于每名角色的通用飞行道具，向前方投掷多个忍具进行攻击。不同的忍具种类飞行轨迹略有不同，杂兵战时通常用于攻击一些体力较低、而行动又较为迅速的敌人，如粘土蜘蛛、乌鸦等。忍具在BOSS战中可以起到中距离牵制的作用，一些有弱点标记的BOSS战中，利用忍具还可以远距离击中BOSS弱点标记，从而使其进入气绝状态。另外释放查克拉后也可以投掷查克拉忍具。

二段跳（慢按××/空中×）

普通的二段跳在战斗中主要用于短距离越过敌群，或者躲避BOSS的地面攻击，实用性相对较低。

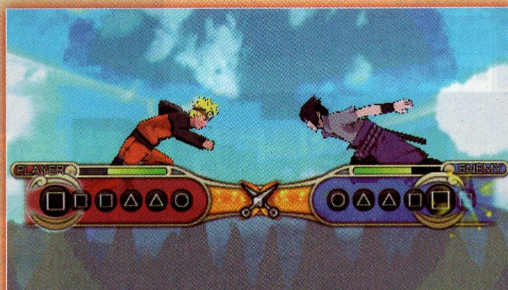
空中冲刺（快按××/空中快按××）

从空中往前方高速冲刺，冲刺期间带多段攻击判定，虽然无法造成伤害，但可以令目标陷入较长时间的硬直。空中冲刺是BOSS战时抢先手的最佳方式，速度快、距离远，而且打击连段或连段忍术过后，一般都可以续接空中冲刺，从而打出空中连段。敌方BOSS角色也是以空中冲刺作为优先的起手攻击，若敌我双方同时使出空中冲刺，就会引发冲刺冲击。

忍步（R+×）

向前方进行一段小距离的高速移动，移动时伴随黑影，期间全身无敌，可以在打击中或忍术期间使用（不能在空中使用）。忍步主要作用有两种，一种回避敌人的攻击，同时瞬间到达前方以寻找反击的机会；另一种取消打击与忍术期间的固有硬直，防止敌方偷袭，并调整攻势。

冲刺冲击



当敌我双方同时使用空中冲刺并互相接触时，就会触发冲刺冲击（ダッシュインパクト）。触发后会进入QTE画面，期间玩家要在指定时间内输入左方的按键指令，若先于敌方完成，那么敌方就会进入气绝状态，反之亦然。

查克拉冲刺（△×）

△释放查克拉后按×，角色就会迅速向前方高速奔跑，有一定的无敌时间，并且可以对路上敌人造成硬直（没有伤害），需要消耗查克拉。该指令适用于脱离敌群、回避攻击以及抢攻，在BOSS战的互拾时有着奇效。但注意我方的查克拉冲刺若面对敌方的空中冲刺，我方通常情况下都会被打入硬直。

奥义（△△○）

短时间内连按两次△进行查克拉的二段释放，这时按○就会准备奥义，若此时奥义范围内存在敌人时就会触发奥义，期间会有特写画面，威力大且画面华丽，集合观赏性和实用性。注意不同角色的奥义发动时机有所出入，有些需要一段时间的准备动作，例如鸣人的仙人模式；而奥义的判定范围也各有不同，像卡卡西的奥义范围比较小、而迪达拉的奥义甚至可以当飞行道具来用。玩家需要熟悉使用角色的奥义特性，才能有效地运用到战斗当中。发动奥义需要大量的查克拉，其需求量以角色查克拉槽的底端至中间发光的位置的距离表示。因此当前查克拉若低于槽上放光位置，则无法发动奥义。



觉醒状态（觉醒槽与查克拉槽蓄满时长按△）

当角色状态栏左边的觉醒槽蓄满后，长按不放觉醒槽就会逐渐变成蓝色，当蓝色涨满时就会进入觉醒状态。觉醒状态后的角色攻击力、以及命中敌人时造成的硬直都会大幅增加。觉醒期间角色会出现各种不同的特性变化，甚至整个出招方式以及形态都会变得完全不同，例举如小樱则为攻击伤害转化为体力回复、迪达拉变成骑着巨型C2龙、卡卡西可以使用写轮眼等。此外个别角色通过装备战斗卡片可以改变觉醒状态，例如鸣人可以通过卡片将觉醒形态变为变成九尾模式。觉醒存在一定时间，期间觉醒槽缓缓减少，当槽耗尽时就会恢复原来的状态。觉醒槽可以通过击倒敌人来蓄积，其中以忍术和奥义同时击倒敌人时增幅最高，因此清理杂兵时可以侧重地采用忍术和奥义。

替身术（受到攻击时按R）

受到攻击时按下R键就可以消耗一定查克拉发动替身术，这时我方原本被击中的地点会变为一根木头，约0.5秒后再次出现，期间可以通过滑杆来控制替身术后我方重新出现的地点。替身术是主要的防御反击技巧之一，不但可以强制中断敌方的连段攻势，出现位置得当还可以迅速反击敌方。

共斗奖励

若战斗中我方出现队友，我方两人靠近时就会出现共斗奖励，这时攻击力和防御力都会有所提高，而随着角色之间的默契等级，不同角色组合所触发的共斗奖励效果也有所差异，默契等级大多可通过两名角色在原作中的关系去判断。也可以在双人任务模式中直接查看（限已开启角色）。

击破数奖励

位于连讨下方的数字是本关玩家的击破数，击破数不会随连讨倒计槽消失而中断，每获得100击破数，就可以获得觉醒槽增加的奖励。

连讨奖励

若同时击倒多名敌人，就会累积连讨数，连讨数旁边有一条倒计槽，若一段时间内没有击倒敌人，槽就会逐渐减少，随着槽的消失连讨就会中断，若期间击倒任何一名敌人，连讨倒计槽就会立即回复，然后继续从槽的最高点开始倒数。随着连讨数的提高，会有相应的EXP（经验）奖励，具体对应的奖励数量如下表：

连讨EXP奖励

击倒敌人数	EXP
20	20
40	50
60	100
80	300
100	500
200以上	1000

状态变化的标记种类

图案	名称	作用
	攻击力上升	一定时间内攻击力上升
	防御力上升	一段时间内防御力上升
	移动速度上升	一段时间内移动速度上升
	毒	一段时间内HP徐徐减少
	共斗奖励	与队友靠近时出现的奖励，攻击力与防御力上升，根据角色之间的共斗等级，上升效果与时间有所不同，具体见下表：

共斗等级与共斗奖励效果的关系

共斗等级	人物关系	能力上升量	时间
Lv1	敌对	小	短
Lv2	普通	小	普通
Lv3	友好	中	普通
Lv4	羁绊	中	长
Lv5	特别关系	大	长

场地道具



在战斗场景中会出现各种场地道具，这些道具有的可以回复体力，有的可以获得NP，效果多种多样。道具可以通过破坏游戏中的壶以及木箱来获得，另外也可以通过击倒敌人来随机获得，以下是各种场地道具的作用。

图案	名称	效果
	团子（くし团子）	回复少量体力
	红豆丸子（おしるこ）	回复中等体力
	拉面（ラーメン）	回复大量体力
	查克拉玉（チャクラ玉）	回复少量查克拉
	普通卡片（ノーマルカード）	获得一枚卡片碎片
	黄金卡片（ゴールドカード）	获得一枚稀有卡片碎片
	钱袋（きんちゃく）	获得少量NP
	千两箱	获得大量NP

全人物分析之卷

以下列出游戏中所有角色在不同状态下的各种招式、效果以及角色评析。其中招式效果一列表示该招式的附加状态，包括炎（攻击伤害增加，燃烧期间追加伤害），雷（缓缓倒地，倒地期间可继续连段），气（一定时间进入气绝效果），毒（进入中毒状态，体力徐徐减少）。



漩涡鸣人

使用条件：初期默认

高相性角色

【5】自来也、水门【4】樱、卡卡西、日向、我爱罗【3】凯、李、鹿丸

觉醒模式

极限模式。各项能力上升，各中消耗查克拉的动作均不消耗查克拉。

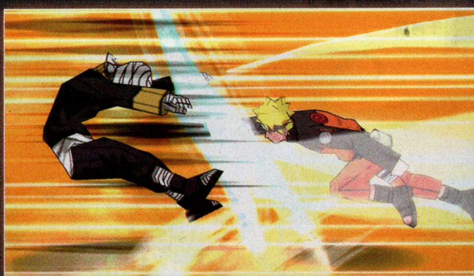
招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	○○○○○	第4段挑空，第5段空中追击
空中基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	空中○○○	第3段将敌人打向地面
手里剑	通常·觉醒	刃具	–	□或空中□	投出2枚手里剑，查克拉手里剑为4枚
螺旋丸	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	△○或○○○○△	命中后产生大范围的吹飞攻击
螺旋丸（空中）	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	空中△○或空中○△或空中○○△	命中后产生大范围的吹飞攻击
螺旋丸（强化版）	通常·觉醒	忍术	–	△○蓄力	蓄力后判定更大，威力更高
影分身·アッパ–	通常·觉醒	连段忍术	–	○△或○○△	使用影分身连续打击
影分身·大回转	通常·觉醒	连段忍术	–	○○○△	以影分身横扫旋转周围的敌人，连按○或△可增加攻击段数（最多5段）、期间可用滑杆缓缓移动
大玉螺旋丸	通常	奥义	–	△○○	小跳至前方，命中后发动奥义
风遁·螺旋手里剑	通常	奥义	–	△○○	两影分身投掷出鸣人本体，鸣人接触敌人后发动奥义

※奥义“风遁·螺旋手里剑”需要装备战斗卡片“风遁·螺旋手里剑”才能使用。

评析

主人公角色向来都容易上手，因此鸣人也不例外，攻击速度、判定等方面都十分不错。而各类忍术以影分身为基础，从吹飞、挑空、广范围扫敌乃至单体高伤害都一应俱全。空中连段也十分简单易用。而配合战斗卡片，鸣人还可以更换奥义以及觉醒状态，也是角色群中少有的特性。推荐忍术为“影分身·大回转”，无论用于清除杂兵还是BOSS战都是相当优秀的招式。觉醒状态期间无需消耗查克拉，也能让玩家的连段更方便和更有效率。连段方面推荐基本攻击第四段吹飞后接续空中冲刺，然后空中基本攻击再加接螺旋丸（空中）。



觉醒状态 鸣人（九尾“四本目”模式）

使用条件：漩涡鸣人装备战斗卡片“九尾‘四本目’”后觉醒

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	觉醒	基本攻击	–	○○○	第3段为将敌人打向地面的范围攻击
空中基本攻击	觉醒	基本攻击	–	空中○	前下方伸出手臂攻击
冲击波	觉醒	刃具	–	□或空中□	发射一发冲击波、使用查克拉为两发
绝火炮	觉醒	忍术·连段忍术	–	△○或○○△	发射压缩的查克拉球
玉藻月轮	觉醒	忍术	–	空中△○	旋转朝前下方突进攻击，带吹飞效果
虚狗炮	觉醒	忍术	–	△○蓄力	发射带贯通效果的查克拉球，在着弹点范围爆炸，带吹飞效果
土袭爪	觉醒	连段忍术	–	○△	在地面将敌人打上空中
气孔咆	觉醒	连段忍术	–	○○○△	咆哮的范围攻击，连按○或△可延长攻击时间

评析

除个别剧情任务强制出场外，其余均需要装备卡片后觉醒才能出现。四本目的基本攻击以及忍术威力都非常高，基本作战方式以中距离战术为主。推荐忍术为虚狗炮，蓄力后眼前的杂兵一炮清净，对BOSS同样适用，但要注意攻击距离，避免双方距离太近导致爆风无法波及敌人。而敌方近距离时推荐使用气孔咆，安全高效。另外作为尾兽变化的觉醒角色，都具有受到攻击不硬直的特性，因此近战不利遭对手先攻击，也不用担心行动被停止。



漩涡鸣人（仙人模式）

使用条件：初期默认

高相性角色

【5】自来也、水门【4】樱、卡卡西、日向、我爱罗【3】凯、李、鹿丸

觉醒模式

极限模式。各项能力上升。

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	○○○○○	第4段为范围攻击，第5段为突进攻击
空中基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	空中○○○	第3段将敌人打向地面
手里剑	通常·觉醒	刃具	–	□或空中□	投出2枚手里剑，使用查克拉为4枚
螺旋连丸	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	△○或○○○△	制造两个螺旋丸进行范围攻击
仙法大玉螺旋丸	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	空中△○或空中基本攻击+△	空中朝下制造两个螺旋丸进行范围攻击
螺旋连丸（强化版）	通常·觉醒	忍术	–	△○蓄力	蓄力后判定更大，威力更高
地面割り	通常·觉醒	连段忍术	–	○△或○○△	前方小跳对地面产生冲击波，将敌人打半空
大玉螺旋丸	通常·觉醒	连段忍术	–	○○○○△	朝地面使出大玉螺旋丸的多段范围攻击
风遁·螺旋手里剑	通常	奥义	–	△△○	与影分身制造螺旋手里剑，接触鸣人周围的风时发动

评析

相比一般形态，仙人模式下的鸣人在伤害以及攻击判定上进一步强化。而连段忍术的空中连段切入方式也更为多样化，各方面都非常优秀。注意仙人模式下的鸣人奥义是把双刃剑，虽然可以中距离直接击中目标，但由于存在较长的准备时间，在敌我双方靠近的情况下很容易被打断。因此使用时要准确把握其使用距离与时机，减少破绽的出现。笔者推荐忍术为“仙法大玉螺旋丸”，发动简单，范围广且带一定的弹地效果，面对血厚的敌人或BOSS也能够接上空中冲刺继而展开连段。连段推荐地面接上大玉螺旋丸后空中冲刺，在空中基本攻击后接上仙法大玉螺旋丸，然后空中冲刺重复一套空中连段，全套命中威力惊人。

觉醒状态 鸣人（九尾“六本目”模式）

使用条件：漩涡鸣人装备战斗卡片“九尾‘四本目’”后觉醒

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	觉醒	基本攻击	–	○○	对前方施展广范围的强力攻击
空中基本攻击	觉醒	基本攻击	–	空中○	朝前下方高速冲击，对周围敌人造成伤害
光弹	觉醒	忍具	–	□或空中□	发射一发光弹，使用查克拉时为两发
绝火炮	觉醒	忍术	–	△○	发射压缩的查克拉球
虚狗炮	觉醒	忍术	–	空中△○	朝前下方发射查克拉球，在着弹点范围爆炸，带吹飞效果
虚狗灭炮	觉醒	忍术	–	△○蓄力	发射带贯通效果的查克拉球，在着弹点范围爆炸，带吹飞效果

评析

相比之前的觉醒形态"四本目"，"六本目"也是不会硬直的狠状态，而且机动性更进一步，同时忍术多大都十分高伤，哪怕利用忍具"光弹"冲远距离牵制BOSS，也不用几下就能将其体力耗光。战术和四本目类似，远距离如虚狗灭炮、光弹等给予伤害，近距离则使用威力十足的基本攻击。由于没有气孔咆这类范围忍术，因此背后有敌人时就应适当拉开距离。



宇智波佐助（"蛇"）

使用条件：完成第四章任务01

高相性角色

无

觉醒模式

进入咒印状态2模式。

招式一览

技・术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述・备注
基本攻击	通常	基本攻击	–	○○○○○	第5段空中追击
空中基本攻击	通常	基本攻击	–	空中○○○	第3段将敌人打向地面
クナイ	通常・觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
千鸟	通常	忍术・连段忍术	雷	△○或○○○○△	向前方突击的雷属性攻击
火遁・豪火球の术	通常	忍术・连段忍术	火	空中△○或空中基本攻击+△	在空中朝地面喷出巨大的火球
千鸟（强化班）	通常	忍术	雷	△○蓄力	蓄力后判定更大，突击距离更长
千鸟锐枪・雷华	通常	连段忍术	雷	○△或○○△	以查克拉刀从前方地面朝上挑斩
千鸟流し	通常	连段忍术	雷	○○○△	对周围地面发出电流，连打○或△可延长攻击时间
千鸟锐枪	通常	奥义	雷	△△○	发出千鸟流，接触周围电击的敌人后发动奥义
基本攻击	觉醒	基本攻击	–	○○○○○	第5段为千鸟流し攻击
空中基本攻击	觉醒	基本攻击	–	空中○○○	第3段为朝前下方使用火遁・豪火球の术
千鸟	觉醒	忍术・连段忍术	雷	△○或○○○△	向前方突击的雷属性攻击
操手里剑の术	觉醒	忍术・连段忍术	–	空中△○或空中基本攻击+△	朝地面投掷2枚大型手里剑，可连打○或△来增加攻击次数
千鸟锐枪	觉醒	忍术・连段忍术	雷	△○蓄力或○○○△○蓄力	用查克拉刀伸出前方发出放射线的电击
千鸟流し	觉醒	连段忍术	雷	○△或○○△	对周围地面发出电流，连打○或△可延长攻击时间
火遁・豪火球の术	觉醒	连段忍术	火	○○○○△	向前方喷出一发巨大的火球
火遁・豪龙火球の术	觉醒	连段忍术	火	○○○○△	向前方喷出3发龙形的火焰

评析

与鸣人同属易上手的角色，但佐助的攻击速度、忍术性能要更胜一筹，综合输出效率更强。攻击方面多以千鸟流し为中心，范围大且作用时间长的特性使后续的连段切入非常方便。另外佐助最强大的地方在于他的奥义"千鸟锐枪"，该奥义为瞬发奥义，输入指令与触发之间不存在间隔，因此即使遭到大批杂兵围攻，也能靠奥义一扫清场，非常霸道。连段方面佐助只需一直按○就能实现基本攻击+空中基本攻击的连段，之后再用空中冲刺接上空中基本攻击，最后再用火遁・豪火球の术结尾即可；而地面则可以基本攻击承接千鸟流し，期间空中冲刺后落地继续重复连段，即使对善用替身术的BOSS，在千鸟流し期间都难以离开我方的雷电范围。

觉醒后的咒印状态2模式，近战风格进一步依赖千鸟流し。作为连段忍术时前置指令更少，用起来更加灵活，此外普通攻击的第五段也是千鸟流し，此技对敌人又能造成短暂的硬直效果，因此除BOSS角色用替身术、或受到攻击无硬直的角色，玩家完全可以一味按○直接将敌人连死，非常无赖。另外火遁・豪火球の术在该模式下变成了向前的大范围飞行道具攻击，可以用于清理中远距离的杂兵。





宇智波佐助（黑装束）

使用条件：完成第五章任务02

高相性角色

无

觉醒模式

进入写轮眼模式

招式一览

技・术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述・备注
基本攻击	通常・觉醒	基本攻击	–	○○○○○	第5段空中追击
空中基本攻击	通常・觉醒	基本攻击	–	空中○○○	第3段位将敌人打向地面
クナイ	通常・觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
千鸟	通常・觉醒	忍术・连段忍术	雷	△○或○○○○△	向前方突击的雷属性攻击
写轮眼	觉醒	忍术	气	△○	令前方范围的敌人进入气绝状态
火遁・豪火球の术	通常・觉醒	忍术・连段忍术	火	空中△○或空中基本攻击+△	在空中朝地面喷出巨大的火球
千鸟（强化班）	通常	忍术	雷	△○蓄力	蓄力后判定更大，突击距离更长
千鸟锐枪・雷华	通常・觉醒	连段忍术	雷	○△或○○△	以查克拉刀从前方地面朝上挑斩
千鸟流し	通常・觉醒	连段忍术	雷	○○○△	对周围地面发出电流，连打○或△可延长攻击时间
千鸟锐枪	通常	奥义	雷	△△○	发出千鸟流，接触周围电击的敌人后发动奥义
麒麟	通常	奥义	雷	△△○	自身周围落下闪电，敌方接触闪电后出发奥义

※"麒麟"需要装备战斗卡片"麒麟"后方可代替"千鸟锐枪"使用

评析

有别于鸣人与鸣人（仙人模式）的独立等级，游戏中3个佐助为等级共通。而他们的攻击特性其实也基本相同，黑装束版与蛇版的区别在于觉醒后可以使用写轮眼。使用后可以强制令前方敌人进入气绝状态（防御时强制破防，空中的敌人只能倒地）。BOSS战时开启觉醒模式的黑装束佐助，先用写轮眼让BOSS气绝再连段输出，可以说找不到任何无法战胜对手的理由。平时打法依然以千鸟流し为核心，可替换的新必杀技"麒麟"虽然华丽，但由于发动时间缓慢，实用性远逊色于原来的千鸟锐枪，实战时并不建议安装。



宇智波佐助（"鹰"）

使用条件：完成第六章任务02

高相性角色

【5】鼬 【4】斑【3】天道、小南、角都、飞段、蝎、鬼鲛

觉醒模式

进入万花镜写轮眼模式

招式一览

技・术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述・备注
基本攻击	通常・觉醒	基本攻击	–	○○○○○	第5段空中追击
空中基本攻击	通常・觉醒	基本攻击	–	空中○○○	第3段将敌人打向地面
クナイ	通常・觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
千鸟	通常	忍术・连段忍术	雷	△○或○○○○△	向前方突击的雷属性攻击
万花镜写轮眼	觉醒	忍术・连段忍术	气	△○或○○○○△	令前方范围的敌人进入气绝状态
火遁・豪火球の术	通常・觉醒	忍术・连段忍术	火	空中△○或空中基本攻击+△	在空中朝地面喷出巨大的火球
千鸟（强化班）	通常	忍术	雷	△○蓄力	蓄力后判定更大，突击距离更长
千鸟锐枪・雷华	通常・觉醒	连段忍术	雷	○△或○○△	以查克拉刀从前方地面朝上挑斩
千鸟流し	通常・觉醒	连段忍术	雷	○○○△	对周围地面发出电流，连打○或△可延长攻击时间
炎遁・加具土命	通常・觉醒	连段忍术	–	○○○△	向前方放出大范围的黑色火炎，连打○或△可延长攻击时间
千鸟锐枪	通常	奥义	雷	△△○	发出千鸟流，接触周围电击的敌人后发动奥义
天照	通常	奥义	–	△△○	将查克拉向周围扩散，敌人接触查克拉后发动奥义

※"炎遁・加具土命"需要装备战斗卡片"サスケの才能"后方可代替"千鸟流し"使用。
※"天照"需要装备战斗卡片"万花镜写轮眼"后方可代替"千鸟锐枪"使用。

评析

除去装备战斗后的忍术和觉醒形态，其实鹰版与黑装束版在战斗方面没有任何差别，不过鹰版有着一定数量的高相性角色，也算是有别于之前两版本的有点吧。通常状态的战术可参考蛇版的评析、而觉醒后则可以参考黑装束版。装备卡片后更换的新忍术"炎遁・加具土命"与"天照"，在实用性依然略逊色于原来的招数，与其浪费一个卡槽装技能，不如用来提升能力比较实际。

觉醒状态 宇智波佐助（须佐能乎模式）

使用条件：宇智波佐助（“鹰”）装备战斗卡片“开眼”后觉醒

招式一览

技・术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述・备注
基本攻击	觉醒	基本攻击	–	○○	用剑进行扫击
雷上动・兵破	觉醒	基本攻击	–	○○○	基本攻击的第3段，从前下方放出查克拉箭
クナイ	觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
炎遁・加具土命	觉醒	忍术	–	△○	对自己周围使出大范围的黑炎攻击
火遁・豪火球の术	觉醒	忍术	火	空中△○	向地面喷出1个火球，暴风也会对敌人造成伤害
避来矢	觉醒	连段忍术	–	○△或○○△	右手的箭矢刺向地面，产生冲击波
八尺镜	觉醒	防御	–	R	挥动八尺镜，对周围敌人发出冲击波

评析

须佐能乎模式的佐助移动速度会降至原来的60%，觉醒期间为半无敌状态，受到的伤害转为觉醒槽时间减少。使用“八尺镜”可以进入完全无敌状态，同时举镜期间会制造冲击波攻击周围敌人，威力也很可观。输出多用普通攻击+“避来矢”，敌群则使用“炎遁・加具土命”，一招死足以消灭一大片，再配合八尺镜达到攻防兼备的效果。“炎遁・加具土命”全中伤害超高，适合敌方靠近时使用。由于移动速度减慢，该模式下一般战术都是“守株待兔”，如果不想浪费觉醒时间，也可以用忍步或者查克拉冲刺代替平时的移动。



春野樱

使用条件：完成序章任务01

高相性角色

【4】鸣人【3】凯、李、鹿丸、日向、自来也、水门、我爱罗

觉醒模式

医术模式，觉醒期间体力徐徐回复。同时免疫毒、气绝、炎的异常状态。

招式一览

技・术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述・备注
基本攻击	通常・觉醒	基本攻击	–	○○○○	第4段将敌人打上半空
空中基本攻击	通常・觉醒	基本攻击	–	空中○○	以正拳将敌人击向地面
クナイ	通常・觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
正拳突き	通常・觉醒	忍术	–	△○	前方使出查克拉重拳
传授・痛天脚	通常・觉醒	忍术・连段忍术	–	空中△○或空中○△或空中○○△	空中垂直落下攻击，对周围产生冲击波
正拳突き（强化版）	通常・觉醒	忍术	–	△○蓄力	蓄力后前方突进使出查克拉重拳
震脚	通常・觉醒	忍术・连段忍术	–	○△或空中○○△	右脚踏地产生冲击波，按○或△可追加攻击
樱花冲	通常・觉醒	忍术・连段忍术	–	○○○△	朝地面进行广范围的打击，按○或△可追加攻击
樱花烈冲	通常	奥义	–	△△○	突进后使出右拳，命中敌人后发动奥义

评析

小樱的战斗风格大开大合，虽然攻击速度并不快，但基本攻击判定范围比想象中的要好，不少忍术都具备范围判定，敌群也不会显得疲弱。推荐忍术为“传授・痛天脚”，用于空中连段终结或者清场都十分合适，一般战术都是近距离用普通攻击带起连段，当与敌人出现距离时，则使用忍术“正拳突き（强化版）”或奥义“樱花烈冲”进行突击打击。觉醒模式可以回复体力+免疫异常效果，比较稳健，另外鉴于其觉醒状态特性，小樱是大蛇丸的绝对克星。



旗木卡卡西

使用条件：完成第一章任务06

高相性角色

【4】鸣人、樱、凯、水门【3】李、鹿丸、日向、自来也、我爱罗

觉醒模式

写轮眼模式。可以使用忍术“万花镜写轮眼”使敌方进入气绝状态。

招式一览

技・术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述・备注
基本攻击	通常・觉醒	基本攻击	–	○○○○○	第3段为范围攻击，第5段为前方范围攻击
空中基本攻击	通常・觉醒	基本攻击	–	空中○○○	第3段为吹飞攻击
クナイ	通常・觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
雷切	通常・觉醒	忍术・连段忍术	雷	△○或○○○○△	左手使出查克拉电击，觉醒时只能作为连段忍术使用
万华镜写轮眼	觉醒	忍术	气	△○	使前方范围敌人进入气绝状态
水遁・水壁阵	通常・觉醒	忍术・连段忍术	–	空中△○或空中○△或空中○○△	向前方地面喷水，可连按○或△延长攻击时间，可用滑杆调整方向
雷切（强化版）	通常	忍术	雷	△○蓄力	左手使出查克拉的蓄力突进电击
雷兽走りの术	通常	忍术	雷	△○蓄力	右手用查克拉放出雷电幻化的狼向前方飞去
闪拂	通常・觉醒	连段忍术	–	○△或空中○○△	在白眼粉尘中消失后，从地面飞出的攻击
土遁・土流壁	通常・觉醒	连段忍术	–	○○○△	唤出土墙，可连按○或△延长攻击时间，可用滑杆调整方向
神威	通常	奥义	–	△△○	地面放出电击，敌人接触电击后发动奥义

※“雷兽走りの术”需要安装战斗卡片“雷兽走りの术”后方可代替“雷切（强化版）”使用。

评析

卡卡西的基本攻击速度快，段数高，且具备一定的范围判定，近战敌群也有不错的效果，而遇上前方一大批杂兵的情况时，可以用雷切（强化版）突击清场。空中连段段数也比较高，水遁・水壁阵作为空中连段终结时看似不给力，但这小水枪由于可以连按延长攻击时间，对单时全中威力还是挺高的。“雷兽走りの术”和大部分通过安装卡片的忍术一样，实用度较低。奥义神威发动时间尚可，问题是判定范围有点小，太近又有被打断的可能性，多用于清小兵。而觉醒后的战术与佐助（黑装束・“鹰”）两版本的战术相同，借助写轮眼将敌人强制气绝后再进行连段输出。



铁血・凯

使用条件：完成第一章任务03

高相性角色

【5】李【4】卡卡西【3】鸣人、樱、鹿丸、日向、自来也、我爱罗

觉醒模式

八门遁甲模式。期间攻击力上升20%，并出现一个分身，以稍慢的反应速度重复角色的所有攻击以及移动动作。

招式一览

技・术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述・备注
基本攻击	通常・觉醒	基本攻击	–	○○○○○	第4段作为终结时为挑空攻击，第5段终结则为回旋踢
空中基本攻击	通常・觉醒	基本攻击	–	空中○○○	第3段为将敌人打向地面
クナイ	通常・觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
青春スライダ–	通常・觉醒	忍术・连段忍术	–	△○或○○○○△	向前方扑去，最后摆出胜利姿势
ダイナミック・エントリ–	通常・觉醒	忍术・连段忍术	火	空中△○或空中○△或空中○○△	朝斜下方使出飞腿攻击，最后摆出胜利姿势
青春スライダ–（强化版）	通常・觉醒	忍术	–	△○蓄力	蓄力后变为火炎版
木ノ叶刚力升风	通常・觉醒	连段忍术	–	○△或空中○○△	向前方跳起，并将敌人击上半空
木ノ叶刚力大旋风	通常・觉醒	连段忍术	–	○○○△	高速旋转对周围进行攻击，可连按○或△延长攻击时间
朝孔雀	通常	奥义	–	△△○	向前方飞踢，击中敌人后发动奥义

评析

凯大多以近战为主，移动速度快，攻击爆发力十足，敌单敌群都十分合适。只是不少在结束后会摆出奇怪的胜利姿势，猥琐不是问题，问题是这些动作造成了硬直，一旦无法命中对手就等同于当作靶子，所以出现硬直时一般要有意识地使用忍步进行取消。最常用为“木ノ叶刚力大旋风”，威力高，判断范围大、且可连接延长攻击时间。觉醒模式等于多了一个人，且攻击力提升，就算单用普通攻击也非常高伤。



洛克·李

使用条件：完成第一章任务04

高相性角色

【5】凯【3】鸣人、樱、卡卡西、鹿丸、日向、自来也、我爱罗

觉醒模式

八门遁甲模式。期间攻击力上升20%，并出现一个分身，以稍慢的反应速度重复角色的所有攻击以及移动动作。

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	○○○○○	高速连续攻击，第5段为吹飞攻击
空中基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	空中○○○	第2段将敌人打向地面
クナイ	通常·觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚．
木ノ叶疾风	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	△○或○○○○△	两次回旋踢，“○○○○△”时可连按○或△追加攻击
木ノ叶闪蹴	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	空中△○或空中○△或空中○○△	从空中垂直落下，地面泛起土块对周围敌人造成攻击
木ノ叶暴风	通常·觉醒	忍术	–	△○蓄力	完成木ノ叶疾风的动作后以3次回旋踢将敌人挑空
木ノ叶升风	通常·觉醒	连段忍术	–	○△或空中○○△	向前方跳起，并将敌人击上半空
表莲华	通常·觉醒	连段忍术	–	○○○△	将敌人击飞上半空，再将敌人抱紧回旋垂直降落到地面
木ノ叶轰炎疾风	通常	奥义	–	△△○	对周围产生冲击波，冲击波接触敌人后发动奥义

评析

作为凯的得意门生，小李的作战风格与凯自然相似，同样属于高速近战角色，只是李更着重于对单，基本攻击只能打前方，连段以地面为主，推荐“可用木ノ叶疾风”后连按追加攻击，威力十分可观，觉醒后威力更是加倍。而面对大群杂兵时，可以使用表莲华的落地造成范围伤害，同时李的奥义速度十分快速，用于解围时十分合适。





奈良鹿丸

使用条件：完成第三章任务01

高相性角色

【3】鸣人、樱、卡卡西、凯、李、日向、自来也、我爱罗

觉醒模式

影楼模式。“起爆クナイ”从两个变为三个；“落地式起爆札”从3个变为5个；“影缝いの术·贯影”从1个变为3个；攻击范围扩张；“影真似手里剑の术”拘束敌人时间延长。

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	○○○○○	前方略带范围的攻击，第4段为挑空
空中基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	空中○○	第2段将敌人打向地面
クナイ	通常·觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
影缝いの术（前方）	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	△○或○○△	前方伸出影之荆棘，“○○△”时可连按○或△延长攻击时间
落地式起爆札	通常·觉醒	忍术·连段忍术	火	空中△○或空中○△	从空中散下3个带起爆札苦无的小降落伞
影真似手里剑の术	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	空中△○或空中○△	投出查克拉刀在地面，其圆形影子将敌人拘束
影寄の术	通常·觉醒	忍术	–	△○蓄力	蓄力后前方伸出更多影之荆棘
起爆クナイ	通常·觉醒	连段忍术	火	○△	后跳同时投出起爆札苦无,敌人靠近或一段时间后自动引爆
影缝いの术·贯影	通常·觉醒	连段忍术	–	○△	从地面伸出钻头装的影子，将敌人挑空
影缝いの术·圆影	通常·觉醒	连段忍术	–	○○○△	对周围伸出无数的影之荆棘，可连按○或△延长攻击时间
影缝いの术·乱	通常	奥义	–	△△○	对周围伸出影子，影子接触敌人后发动奥义

※“影真似手里剑の术”与“影缝いの术·贯影”需要安装战斗卡片“影真似手里剑”方可分别代替“落地式起爆札”和“起爆クナイ”使用

评析

鹿丸是少数具备设置式道具的角色。连段可以纯按○实现全套基本攻击+空中基本攻击，落地后继续基本攻击+“起爆クナイ”（没错，空中连段后接地面连段），将敌人击退后，还能设置起爆札苦无在其前方，当敌人再起站起后又会因爆札苦无而倒地，这时玩家就可以迅速靠近准备下一轮压制。而“落地式起爆札”又能一定程度防止周围敌人进行偷袭。至于输出较高的招式则为“影缝いの术（前方）”。另外装备卡片的忍术“影真似手里剑の术”，可以在空中连段切入时，令即将倒地的敌人以硬直状态站在地面，这时玩家又能够重复之前的连段，或者使用奥义进一步输出。觉醒模式对忍术效果全面强化，使玩家的战术成功率更高。



日向雏田

使用条件：完成第八章任务04

高相性角色

【4】鸣人【3】樱、卡卡西、凯、李、鹿丸、自来也、我爱罗

觉醒模式

双狮拳模式。期间所有攻击自带25%的会心效果。

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	○○○○○	高速多段攻击，第5段为吹飞攻击
空中基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	空中○○	第2段将敌人为吹飞攻击
クナイ	通常·觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
八卦狮掌	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	△○或○○△	从掌心飞出查克拉狮子的飞行道具攻击
八卦掌空天	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	空中△○或空中○△	空中回旋制造大型球状的查克拉，连按○或△延长攻击时间
八卦双狮掌	通常·觉醒	忍术	–	△○蓄力	蓄力后变为漩涡状飞行道具攻击
柔步双狮掌	通常·觉醒	连段忍术	–	○△或空中○○○△	斜上掌击将敌人挑空
八卦三十二掌	通常·觉醒	连段忍术	–	○○○○△	前方施展高速多段的连续掌击，可连按○或△追加攻击
守护八卦六十四掌	通常	奥义	–	△△○	向周围展开八卦阵，八卦阵接触敌人后发动奥义

评析

雏田的忍术配置远近皆宜，攻击速度也十分快速，但就是攻击范围太窄。而惟一的大范围忍术“八卦掌空天”只能在空中使用，而且无法空中连段切入，也无法取消进行空中冲刺，非常可惜。输出方式多以八卦三十二掌为主，追加攻击全中后威力十分可观，配合觉醒状态可以进一步造成伤害，但由于攻击时间较长且判定单向，容易被旁边的杂兵打断或者替身术脱离。奥义“守护八卦六十四掌”范围不错，但有一定的准备时间，因此使用前要做好预判。



自来也

使用条件：完成第七章任务03

高相性角色

【5】鸣人【4】水门【3】樱、卡卡西、凯、李、鹿丸、日向、我爱罗

觉醒模式

极限模式。全能力上升，所有攻击带会心一击。

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	○○○○○	略微缓慢，但伤害较高的攻击，第5段带前后判定
空中基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	空中○○	第2段将敌人打向地面
クナイ	通常·觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
螺旋丸	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	△○或○○○○△	前方奔跑并使出螺旋丸，命中后衍生为大范围吹飞攻击
火遁·炎弹	通常·觉醒	忍术·连段忍术	火	空中△○或空中○△或空中○○△	向前方地面喷出火焰，连按○或△延长攻击时间，可用滑杆调整方向
螺旋丸（强化版）	通常·觉醒	忍术	–	△○蓄力	蓄力后威力更高，奔跑距离更远
乱狮子发の术	通常·觉醒	连段忍术	–	○△	头发旋转一圈，将敌人挑空
土遁·黄泉沼	通常·觉醒	连段忍术	–	○○△	前方放出圆形沼泽对敌人持续伤害，连按○或△延长攻击时间
口寄せ·カマ忠	通常·觉醒	连段忍术	–	○○○△	召唤蛤蟆从空中垂直砸下
豪炎螺旋丸	通常	奥义	火	△△○	头发旋转两圈，敌人接触头发后发动奥义

评析 自来也整体攻击较高，但基本攻击性能太差，只能对单，敌群时大多先拉开距离，然后用“螺旋丸（强化版）”或奥义进行群杀。若被围攻时可以用“乱狮子发の术”将周围敌人同时挑空，或者“火遁·炎弹”对地面角色进行持续伤害，攻击范围也不错。觉醒后威力进一步提升，但战术依然没有太大什么变化，依然以游击战为主。但若给他安装卡片“自来也仙人モード”，觉醒后的自来也将脱胎换骨……

觉醒状态

自来也（仙人模式）

使用条件：自来也装备战斗卡片“自来也仙人モ-ド”后觉醒。

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	觉醒	基本攻击	–	○○○	第3段为以自身为中心的超大范围攻击，连按○或△延长攻击时间
空中基本攻击	觉醒	基本攻击	–	空中○○	第2段将敌人打向地面
クナイ	觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
火遁·大炎弹	觉醒	忍术	火	△○	从口喷出强烈的火焰，造成多段伤害
超大玉螺旋丸	觉醒	忍术·连段忍术	–	空中△○或空中○△或空中○○△	从空中向地面放出超大的螺旋丸，持续时间长
仙法·五右卫门	觉醒	忍术	火	△○蓄力	蓄力后范围更大
仙法·毛针千本	觉醒	连段忍术	–	○△或○○△	向前方放出无数的毛针
乱狮子发の术	觉醒	连段忍术	–	○○○△	伸出头发不断旋转，连按○或△延长攻击时间

评析 仙人模式的自来也，每一招都具备范围大且威力高的特点，基本攻击的第3段为超大范围的音波攻击，多段高伤害且可延长时间，比佐助的千鸟流し更进一步，后接“乱狮子发の术”之后，还能继续用普通攻击进一步输出。空中忍术“超大玉螺旋丸”虽然无法切入空中连段，但威力堪比半个奥义。



波风水门

使用条件：完成第八章任务09

高相性角色

【5】鸣人【4】自来也【3】樱、卡卡西、凯、李、鹿丸、日向、我爱罗

觉醒模式

闪光模式。觉醒期间任何消耗查克拉的行动与忍术均不消耗查克拉。

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	○○○○	第4段为瞬间移动的连续攻击
空中基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	空中○○	第二段为瞬间移动的连续攻击，最后将敌人打向地面
クナイ	通常·觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
螺旋丸	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	△○或○○○△	前方奔跑并使出螺旋丸，命中后衍生为大范围吹飞攻击
飞雷神の术	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	空中△○或空中○△	向地面投掷苦无，然后朝苦无的落地位置释放螺旋丸
螺旋丸（强化版）	通常·觉醒	忍术	–	△○蓄力	蓄力后威力更高，奔跑距离更远
疾风旋蹴	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	○△	滑翔攻击，命中对手后将其挑空
飞燕闪光	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	○○△	高速移动的连续攻击，连按○或△追加攻击，可用滑杆调整方向
闪光螺旋丸	通常	奥义	–	△△○	超高速的长距离突击，突击命中对手后发动奥义

评析 速度快是水门的最大特点，移动速度与攻击速度都非常高速，不容易出现破绽。普通攻击与空中基本攻击最后均会演变为多段的瞬移攻击，伤害不错。奥义“闪光螺旋丸”的突进距离超远，且速度极快，当与敌人拉开距离后也能迅速靠近展开攻击。使用水门多以游击战为主，借助“螺旋丸（强化版）”或奥义群杀敌人，被包围时则用“飞燕闪光”群杀或离开敌群，进攻或逃跑都十分适合。而借助水门的高速度特性，面对BOSS无论进攻还是回避都能占优。



志村团藏

使用条件：完成最终章任务09

高相性角色

【3】我爱罗、艾

觉醒模式

伊邪那岐模式。期间受伤无效，倒地后画面停顿，之后再从原来位置出现（这时觉醒时间减少）。“风遁·真空玉”、“风遁·真空波”、“风遁·真空连波”、“风遁·真空大玉”攻击范围提高。

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	○○○○	第2段开始攻击范围扩大，第4段向前方范围发射多个真空玉
空中基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	空中○○	第2段用苦无将敌人打向地面
クナイ	通常·觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
风遁·真空波	通常·觉醒	忍术	–	△○	喷出风刃的飞行道具攻击
风遁·真空大玉	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	空中△○或空中○△	朝斜下方喷出空气弹，着地后爆发冲击波
风遁·真空连波	通常·觉醒	忍术	–	△○蓄力	蓄力后风刃更为强力
风遁·真空刃	通常·觉醒	连段忍术	–	○△	挥起风剑将敌人挑空
风遁·真空玉	通常·觉醒	连段忍术	–	○○△	从口中连射真空玉，连按○或△延长攻击时间
大树界法	通常·觉醒	连段忍术	–	○○○△	在前方唤出巨树
风遁·这空貘玉	通常	奥义	–	△△○	周围唤出漩涡，漩涡接触敌人后发动奥义

评析 团藏以大范围攻击为主，各种风遁忍术牵制力十分强，杂兵战会十分有利，但普遍伤害一般。群杀推荐连段忍术的“大树界法”，对BOSS推荐连段“风遁·真空玉”追加攻击。另外团藏的觉醒状态虽然可以增加忍术的攻击范围，但其免伤效果一般，只适合持久战时使用，而且处理不好可能会在原地站起时再次被攻击，加上觉醒期间无法使用奥义，觉醒槽蓄满时是否进入觉醒模式就要看玩家的现场判断了。





我爱罗

使用条件：完成第一章任务02

高相性角色

【4】鸣人【3】樱、卡卡西、凯、李、鹿丸、日向、自来也、水门、团藏、艾

觉醒模式

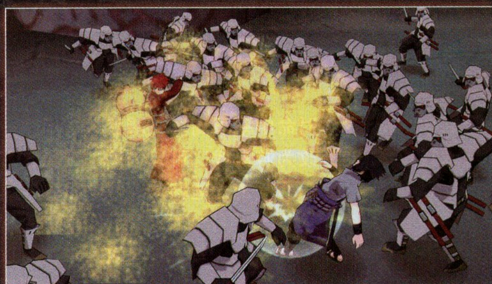
风影模式。基本攻击与空中基本攻击的攻击范围扩大，全攻击威力上升。

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	○○○○	扬起砂暴进行攻击，第4段为倒地攻击
空中基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	空中○○○	第3段将敌人打向地面
砂手里剑	通常·觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚砂手里剑，使用查克拉为6枚
砂の壳	通常·觉醒	忍术	–	△○	砂形成外壳包围自身，然后向前突击
砂时雨	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	空中△○或空中○△	向地面射出无数的砂，连按○或△延长攻击时间，可用滑杆调整方向
连弹·砂时雨	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	空中△○或空中○△	向地面射出无数的砂弹，连按○或△延长攻击时间，可用滑杆调整方向
砂の壳（强化版）	通常·觉醒	忍术	–	△○蓄力	蓄力后变为巨大的砂壳
砂の盾	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	○△	前方制造砂墙，连按○或△延长攻击时间
流砂暴侵	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	○○△	向前方制造砂波浪攻击，波浪落地再造成范围砂喷
风尘砂岚	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	○○○△	自身周围制造砂龙卷，将命中的敌人吸进去，连按○或△延长攻击时间
砂暴大葬	通常	奥义	–	△△○	周围卷起风沙，风沙接触敌人后发动奥义

※“连弹·砂时雨”需要安装战斗卡片“无影会谈の我爱罗”后方可代替“连弹·砂时雨”使用。

评析 我爱罗整体攻击速度并不快，但由于其以砂暴作为攻击手段，攻击范围比一般角色要大不少，因此只要算好距离就不怕抢不到先机。“风尘砂岚”是被围攻时的最好攻击手段，连按后全中威力非常高，解决一个中BOSS也不是问题，后续还可以取消进行空中冲刺，继而空中连段。而对单或消灭前排敌人时推荐使用“流砂暴侵”，前方攻击范围大，威力相比“风尘砂岚”更高，是我爱罗最为实用的招式。觉醒后我爱罗的攻击范围与威力进一步提高，爆发力更为惊人。“连弹·砂时雨”与“砂时雨”相比，射程与伤害都要高一点，玩家可以根据需要选择安装战斗卡片以替换忍术。



艾（雷影）

使用条件：完成最终章任务01

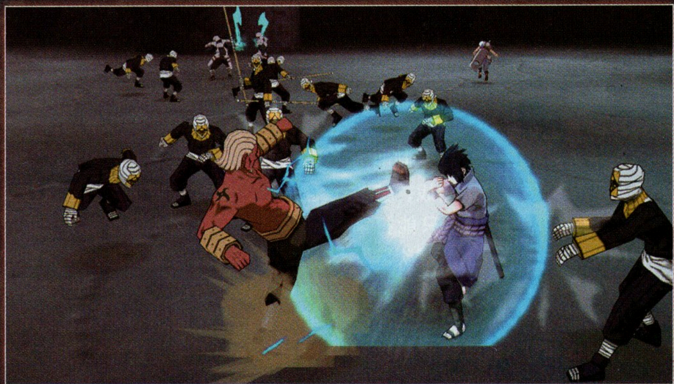
高相性角色
【5】奇拉比【3】我爱罗、团藏

觉醒模式
怒雷式模式。基本攻击与空中基本攻击的攻击范围扩大，威力上升，并附加雷效果。

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	○○○○○	第5段为吹飞攻击
空中基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	空中○○	第2段将敌人打向地面
クナイ	通常·觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
雷犁热刀	通常·觉醒	连段忍术	–	△○或○○○○△	突进同时使出带雷电的上勾拳
义雷沈怒雷斧	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	空中△○或空中○△	空中用腿垂直砸地，造成冲击波
雷犁热刀（强化版）	通常·觉醒	忍术	雷	△○蓄力	蓄力后距离更长，威力更高
雷虐水平	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	○△或○○△	水平横批攻击，连按○或△可追加两次
雷神暴热霸胜斗	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	○○○△	将敌人挑空
雷我爆弹	通常	奥义	–	△△○	周围出现电击，电击接触敌人后发动奥义

评析 艾的作战风格为完全近战，壮汉的身形却有着迅猛的攻击速度，普通攻击范围也不错。清理杂兵一般拉开距离用“雷犁热刀（强化版）”足矣；至于推荐连段则为普通攻击+“雷虐水平”（追加1次）后，切入空中冲刺展开空中连段，最后以“义雷沈怒雷斧”结束，输出很可观。觉醒后攻击范围与威力都有所提高，由于期间普通攻击附加雷效果，因此可以普通攻击（4段）后迅速上前继续普通攻击，只要对方不使用替身术，玩家就能够一直循环连段下去。



奇拉比

使用条件：完成第六章任务01

高相性角色
【5】艾

觉醒模式
八尾之衣模式。攻击速度与威力大幅提高，受到伤害不硬直。

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	通常	基本攻击	–	○○○○○	高速攻击，第5段带吹飞效果
空中基本攻击	通常	基本攻击	–	空中○○○	第3段为倒地攻击
クナイ	通常·觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
雷遁·えんぴつ	通常	忍具	雷	□或空中□	投出1枚带电的铅笔，使用查克拉为2枚
雷回旋热斗驱	通常	忍术·连段忍术	雷	△○或○○○○△	全身持刀向前方突进
雷斗忍具袭投	通常	忍术·连段忍术	雷	空中△○或基本攻击+△	向前方地面投掷7枚带电的忍刀
雷回旋热斗驱(强化版)	通常	忍术	雷	△○蓄力	蓄力后距离更远
沙真亚剃斗	通常	忍术·连段忍术	–	○△或○○△	后仰踢将敌人挑空
武零驱断擂	通常	忍术·连段忍术	–	○○○△	两手持刀倒立旋转，连按○或△延长攻击时间，可用滑杆调整方向
雷斗忍具菩琉斗	通常	奥义	雷	△△○	全身持刀高速旋转，敌人接触周围的雷电后发动奥义
基本攻击	觉醒	基本攻击	–	○○○	较为缓慢的威力高，第3段将敌人弹上半空
空中基本攻击	觉醒	基本攻击	–	空中○	双腿踢的吹飞攻击
雷犁热刀	觉醒	忍术·连段忍术	–	△○或○○○△	突击的吹飞攻击
雷犁热刀(空中)	觉醒	忍术·连段忍术	–	△○或空中○△	向地面的滑翔，同时破坏地面造成范围攻击
雷犁热刀（强化版）	觉醒	忍术	–	△○蓄力	蓄力后攻击力与突击距离增加
头八刀（よろけ）	觉醒	忍术	–	○△	头顶将敌人挑空，距离较近
头八刀（打ち上げ）	觉醒	连段忍术	–	○○△	头顶将敌人挑空，连或△可增加两次追加攻击

※“雷遁·えんぴつ”需要安装战斗卡片“メモを取るキラ–ビ–”后方可代替“クナイ”使用。

评析 通常模式下奇拉比的攻击速度和范围就已经很优秀，地面的忍术除“武零驱断擂”外其余的伤害都不高，但都能切入空中冲刺，因此多以空中连段为主，“雷斗忍具袭投”会向地面投掷大量的雷效果忍刀，不但方便连段，还能牵制对手起身。觉醒后由于受伤不硬直，玩家的打法大可随意一点了，不过连段反而没有之前顺手，一般以“头八刀（打ち上げ）”后切入空中连段即可。

觉醒状态 奇拉比（第二版模式）

使用条件：奇拉比装备战斗卡片“ビ–の　合い”后觉醒

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	觉醒	基本攻击	–	○○○	第3段为在半空的连续旋转攻击
空中基本攻击	觉醒	基本攻击	–	空中○	空中的垂直旋转尾巴攻击
冲击波	觉醒	忍术	–	□或空中□	向前方挥出一个冲击波，使用查克拉为2个
雷犁热刀	觉醒	忍术	–	△○	突击的长距离吹飞攻击
雷犁热刀(空中)	觉醒	忍术·连段忍术	–	○○△或空中○△	向地面的滑翔，同时破坏地面造成大范围攻击
雷犁热刀（强化版）	觉醒	忍术	–	△○蓄力	蓄力后突击距离进一步提高
仑虏火音	觉醒	连段忍术	–	○△或○○○△	向周围发出音波攻击，连按○或△延长攻击时间

评析 第二版模式的奇拉比虽然攻击连段都很简单，地面忍术难以切入空中连段，但基本均为多段打击，威力非常惊人。两种指令的“仑虏火音”分别适用于BOSS战和清除杂兵，是输出主力而且音波攻击期间BOSS就算用替身术都难以摆脱，。另外BOSS战可以先以冲击波起手，能够中距离牵制的同时小跳上前。加上本身受伤不硬直的特性，即使被对手先行攻击也无所畏惧。



宇智波鼬

使用条件：完成第五章任务04

高相性角色

【5】佐助（“鹰”）【4】鬼鲛、【3】蝎、飞段、角都、小南、天道、斑

觉醒模式

变身为须佐能乎模式。移动速度降低60%，全身无敌，受到的伤害转为觉醒时间减少。

招式一览

技・术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述・备注
基本攻击	通常	基本攻击	–	○○○○○	第4段位影分身攻击，第5段将敌人打向地面
空中基本攻击	通常	基本攻击	–	空中○○○	第3段将敌人打向地面
クナイ	通常・觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
火遁・豪火球の术	通常	忍术・连段忍术	火	△○或空中○○△	向前方喷出火焰
火遁・豪火球の术	通常・觉醒	忍术・连段忍术	火	空中△○或空中基本攻击+△	向前方地面喷出火球，着地后爆炸
火遁・豪火球の术（强化版）	通常	忍术	火	△○蓄力	向前方喷出火球，将敌人吹飞
影分身・风舞	通常	连段忍术	–	○△	以影分身将敌人挑空
乌分身の术	通常	连段忍术	–	○○○△	无数查克拉乌鸦向周围攻击，连按○或△延长攻击时间
月读	通常	连段忍术	–	○○○○△	周围画面黑白反相，鼬向前方步行，向路过的地方进行大范围多段攻击
天照	通常	奥义	–	△△○	查克拉向周围扩散，查克拉接触敌人后发动奥义
天羽々斩	觉醒	基本攻击	–	○或空中○	从右到左横扫攻击
天之尾羽张り	觉醒	基本攻击	–	○○或空中○○	向前斩击，将敌人阵上半空
天照（范围）	觉醒	忍术	–	△○	周围发出黑色火焰，使敌人持续受到伤害，连按○或△延长攻击时间
真经津镜	觉醒	连段忍术	–	○△或○○△	举起左腕的八尺镜向前方突进
八尺镜	觉醒	防御	–	R	向前方立起八尺镜，将靠近的敌人弹开并造成伤害

评析

鼬各方面都堪称完美，基本攻击可以直接将敌人浮空，而空中连段后又可以在地面接上基本攻击。“火遁・豪火球の术”使用率虽低，但也不失为牵制的良好手段。“月读”是最主要的连段忍术，威力高、范围大、多判定，结束后还可以切入空中冲刺继续攻击即将倒地的角色，待空中冲刺完毕后着地重新地面连段。奥义“天照”虽然速度比不上佐助的“千鸟锐枪”，但也是角色群中施展速度较快的奥义之一，而且攻击范围非常大，刷杂兵再适合不过。觉醒模式与佐助的须佐能乎模式战术相似，但相比佐助，鼬无需安装战斗卡片就能觉醒为须佐能乎模式，因此可以通过战斗卡片进一步强化忍术伤害，“天照（范围）”连按后全中伤害相当于2–3个奥义，其威力可想而知，就算面对佩恩六道这种多人BOSS战，也能轻松秒杀敌方全员。



干柿鬼鲛

使用条件：完成最终章任务08

高相性角色

【4】斑、鼬【3】佐助（“鹰”）、迪达拉、蝎、飞段、角都、小南、天道

觉醒模式

变身为鲛肌融合模式，期间忍具攻击无效。

招式一览

技・术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述・备注
基本攻击	通常	基本攻击	–	○○○○	第2、3段将前方敌人拉近，第4段吹飞攻击
空中基本攻击	通常	基本攻击	–	空中○○	第2段位吹飞攻击
クナイ	通常	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
水遁・水鲛弹の术	通常	忍术・连段忍术	–	△○或空中○○△	地面发出1枚水鲛弹称弧度向前方飞行
水遁・水震柱	通常	忍术・连段忍术	–	空中△○或空中○△或空中○○△	从空中垂直落下，地面弹出巨大水柱
水遁・水鲛弹の术（强化版）	通常	忍术	–	△○蓄力	地面发出3枚水鲛弹称弧度向前方3方向飞行
水遁・水分身の术	通常	连段忍术	–	○△	以水分身将敌人挑空
鲛肌冲爆	通常	连段忍术	–	○△	向前方斩下，唤出巨大水柱
水遁・爆水冲波	通常	连段忍术	–	○○○△	在正下方唤出水柱，连按○或△延长攻击时间
鲛肌凶乱	通常	连段忍术	–	○○○△	向前方突刺进行多水攻击，连按○或△延长攻击时间
水遁・五食鲛	通常	奥义	–	△△○	以水的姿态潜行突进，水接触敌人后出发奥义
牙突击	觉醒	基本攻击	–	○○○○○	突进攻击，可用滑杆调整攻击方向
水遁・水鲛弹の术	觉醒	忍术	–	□或空中□	发射1枚水鲛弹，使用查克拉为2枚
水遁・瀑水牢	觉醒	忍术	–	△○	围绕自身周围唤出巨大的水龙卷，并将周围敌人吸进
水遁・水鲛弹の术	觉醒	忍术	–	空中△○	从前方地面发射3枚水鲛弹
飞泳弹	觉醒	连段忍术	–	牙突击期间+△	上下旋转的多段攻击

※“鲛肌冲爆”、“鲛肌凶乱”需要安装战斗卡片“本气の鬼鲛”后，方可以分别代替“水遁・水分身の术”和“水遁・爆水冲波”使用。

评析

鬼鲛的攻击大开大合，基本攻击与忍术范围都很广，非常适合刷小兵，但连段切入并不多，空中连段最多也只能接个“水遁・水震柱”。安装战斗卡片后“本气の鬼鲛”的两个新忍术中，“鲛肌凶乱”很适合对BOSS连续伤害输出，弥补了之前的缺陷，奥义的潜行特性可以回避飞行道具，在中远距离进行突击时命中率很高。觉醒后攻击风格一改为游击战，可以借助“牙突击”一边攻击一边移动，“飞泳弹”连续伤害不错，可以看准时间用在BOSS身上，觉醒期间的水球可以让鬼鲛免受忍具的攻击，一定程度可以防止突击时遭到打断。至于“水遁・瀑水牢”是刷杂兵的超强技能，推荐在敌群中间使用。



迪达拉

使用条件：完成第五章任务01

高相性角色

【5】佐助（“鹰”）【4】鬼鲛、【3】蝎、飞段、角都、小南、天道、斑

觉醒模式

进入C2・龙模式。期间为浮空状态（角色判定在半空），受到攻击不硬直。

招式一览

技・术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述・备注
基本攻击	通常	基本攻击	火	○○○○	第3、4段分别唤出1、3只C1・鸟作为飞行道具攻击
空中基本攻击	通常	基本攻击	火	空中○○	第2段唤出C1・鸟作为飞行道具攻击
C1・鸟	通常	忍术	–	□或空中□	放出1只C1・鸟，使用查克拉为3只
C1・蜘蛛	通常	忍术	火	△○	放出3只C1蜘蛛，蜘蛛会缓缓追踪
爆泷阵	通常	忍术・连段忍术	–	空中△○或空中○△	向前方放出5个柱状排列的C1・起爆地雷
C1・蜘蛛（强化版）	通常	忍术	火	△○蓄力	蓄力后变为5个
C1・起爆地雷	通常	连段忍术	火	○△或○○△	向前方投掷一个C1・起爆地雷，地雷在地面缓缓滚动，接触敌人或一段时间后爆炸
爆炎阵	通常	连段忍术	火	○○○△	向周围投掷6个C1・起爆地雷并立即爆炸
C3十八番	通常	奥义	–	△△○	乘坐C2・龙向前方突击，接触敌人后发动奥义
空中基本攻击	觉醒	基本攻击	–	空中○○	先用翅膀将敌人吹飞，然后再从空中急降攻击
C1・鸟	觉醒	忍术	–	□或空中□	放出3只C1・鸟，使用查克拉为5只
爆炎阵	觉醒	忍术・连段忍术	火	△○或空中△○	周围投掷8个C1・起爆地雷并立即爆炸
爆泷阵	觉醒	忍术・连段忍术	火	○△或空中○△	前方投掷5个C1・起爆地雷并立即爆炸

评析

有别于其他角色的手里剑或者苦无，迪达拉放出的C1・鸟可以将对手炸飞，而不是硬直。因此玩家若不介意时间长，单挑BOSS时可以纯按□来结束战斗。迪达拉牵制能力非常强，十分适合BOSS战，但攻击方向比较单一，大多只能打前方，因此在杂群中想放“爆炎阵”有时候也不太容易。“C1・蜘蛛（强化版）”可以等待BOSS向玩家靠近时使用，5只蜘蛛全中威力相当不错。奥义判定范围广，又可以向前方突进，面对前方的杂兵群会很有用，但由于存在一定的准备时间，对BOSS时要做好预判。觉醒后的C2・龙模式非常无赖，此时迪达拉判定在半空，电脑的AI又不会跳上来打你，大多在原地“打空气”，就算打中了，由于该模式下迪达拉不硬直，也是无济于事，而且地面靠近的敌人还会被强制吹硬直（无伤害）。觉醒时近战多用基本攻击，平时则到处放爆炎阵，但总体输出平平，因此觉醒后大多适合刷小兵图爽快。

赤砂之蝎

使用条件：完成第五章任务01

高相性角色

【5】迪达拉【3】佐助（“鹰”）、鼬、鬼鲛、飞段、角都、小南、天道、斑

觉醒模式

变身为蝎（自身傀儡模式）。

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	通常	基本攻击	–	○○○○○	操纵傀儡攻击，第1段向周围攻击，第5段为吹飞攻击
空中基本攻击	通常	基本攻击	–	空中○	操纵傀儡攻击展开突击攻击的吹飞攻击
クナイ	通常·觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
砂铁结袭·落	通常	忍术·连段忍术	–	△○或○○○○△	空中落下砂铁组成的方块柱
砂铁时雨	通常	忍术	–	空中△○	空中朝地面射出无数砂铁，连按○或△延长攻击时间，可用滑杆调整方向
砂铁结袭·减	通常	忍术	–	△○蓄力	蓄力变为巨型方块柱，落下对地面产生冲击波
砂铁结袭·锐	通常	连段忍术	–	○△或○○△	铁砂从敌人脚底出现，将敌人挑空
仕込み·毒幕	通常	连段忍术	毒	○○○△	傀儡向前方喷出毒雾
砂铁界法	通常	奥义	–	△△○	傀儡从周围卷起旋风，旋风命中敌人后发动奥义
基本攻击	觉醒	基本攻击	–	○○○○	第2、3段带多段伤害，第4段将敌人打向地面
空中基本攻击	觉醒	基本攻击	–	空中○	空中回旋攻击，多段伤害
火炎弹	觉醒	忍术·连段忍术	–	△○或○○△	发射火炎弹，命中敌人时爆炸
赤秘技·百机の操演	觉醒	忍术·连段忍术	–	空中△○或空中○△	从空中唤出无数傀儡撞击敌人，连按○或△延长攻击时间
炎狱怃阵	觉醒	忍术	–	△○蓄力	两手发射长时间火炎，方向从正前方缓缓转向两侧
强袭升刀	觉醒	连段忍术	–	○△	背后的刀刃打开，然后旋转上升攻击周围敌人
强袭突刀	觉醒	连段忍术	–	○○○△	向前方地面射出钢索，然后向前方旋转突击

评析

蝎觉的基本攻击范围很大，所以一般提前攻击靠近的敌人比较有利，若太近有可能出现攻击盲点。“砂铁时雨”全部命中威力极高，但由于无法作为连段忍术衔接，成功率很低，有点可惜。“砂铁结袭·减”很适合一次清除前方大批杂兵。奥义判定时间很长，完全可以拉开距离后使用等BOSS自己上门。“仕込み·毒幕”是所有可使用角色中惟一自带毒效果的攻击，对BOSS时推荐先放上一个，可以让战斗效率提高不少。觉醒后攻击以近战多段攻击为主，简单暴力。基本攻击就已经非常厉害，“赤秘技·百机の操演”是持续伤害极强，觉醒推荐连段“强袭突刀+空中冲刺+空中基本攻击+赤秘技·百机の操演”，中BOSS必秒，若BOSS角色不用替身术逃脱，也就只有等死的份上了……

飞段

使用条件：完成第五章任务01

高相性角色

【5】角都【3】佐助（“鹰”）、鼬、鬼鲛、迪达拉、蝎、角都、小南、天道、斑

觉醒模式

仪式模式。期间对给予伤害的敌人（忍具伤害除外）附加咒印。这时我方按R键地面会出现黑阵，期间受到攻击不硬直，并将伤害转嫁到附加咒印的敌人身上。但转嫁不会使敌人死亡。

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	○○○○○	第3段将敌人拉近，第5段投掷镰刀进行远距离攻击，并将敌人吹飞
空中基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	空中○○	前方范围攻击，第2段将敌人打向地面
クナイ	通常·觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
怪转镰舞	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	△○或○○○△	镰刀向前方不断旋转攻击
魂狩り	通常·觉醒	忍术·连段忍术	–	空中△○或空中○△	向前方地面挥动镰刀，造成范围吹飞效果
怪转镰舞（强化版）	通常·觉醒	忍术	–	△○蓄力	蓄力后旋转时间更长，最后为吹飞攻击
神罚升天	通常·觉醒	连段忍术	–	○△或○○△	向下斩击后将敌人挑空
乱れ镰斩	通常·觉醒	连段忍术	–	○○○○△	一边挥斩一边向前方奔跑，连按○或△延长攻击时间，可用滑杆调整方向
咒术·死司凭血	通常	奥义	–	△△○	镰刀回旋一周，镰刀接触敌人后发动奥义

评析

飞段起手速度并不快，但所有攻击范围都很广，适合近中战距离的战斗。刷小兵一般用普通攻击就足够，此“外魂狩り”或“乱れ镰斩”也十分适合。对BOSS则推荐“怪转镰舞”和“乱れ镰斩”，延长攻击时间后全中伤害很客观。觉醒后玩家只要打中目标一下，就可以按住R不放等对方过来“自作自受”，当然如果觉得这样比较没效率，就惟有主动上前砍人了……

角都

使用条件：完成第三章任务06

高相性角色

【5】飞段【3】佐助（“鹰”）、鼬、鬼鲛、迪达拉、蝎、飞段、小南、天道、斑

觉醒模式

侵蔽模式。通常攻击范围扩大，忍术变化。

招式一览

技·术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述·备注
基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	○○○○	触手攻击，第2段将敌人拉近，第4段将敌人挑空；觉醒时第3段以刺击为终结
空中基本攻击	通常·觉醒	基本攻击	–	空中○○	触手攻击，第2段将敌人打向地面
クナイ	通常	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
火遁·头刻苦	觉醒	忍术	–	□	发射一个火球，使用查克拉为2个
风遁·压客	觉醒	忍术	–	空中□	发射一个风弹，使用查克拉为2个
火遁·头刻苦	通常	忍术·连段忍术	火	△○或○△	向前方发射一个火球
火遁·狱炎の面	觉醒	忍术·连段忍术	火	△○或△○蓄力或○○△	向前方喷出大片火焰，蓄力后火焰向前方前进
雷遁·伪暗	通常	忍术·连段忍术	雷	空中△○或空中○△	向前方地面喷出雷电，连按○或△延长攻击时间，可用滑杆调整方向
火遁·风遁·炎风の乱波	觉醒	忍术·连段忍术	火	空中△○或空中○△或空中○○△	向前方地面喷出大片火焰，连按○或△延长攻击时间，可用滑杆调整方向
火遁·头刻苦（强化版）	通常	忍术	火	△○蓄力	向前方喷出大片火焰
风遁·豪风の面	觉醒	连段忍术	–	○△	前方生成风刃球，多段攻击
昆愚吕	通常	连段忍术	–	○○△	地面伸出无数触手，将敌人挑空
风遁·压客	通常	连段忍术	–	○○○△	前方发射一枚风弹，命中后扩散成旋风，将周围敌人吹飞
火遁·风遁·外屡愚々	觉醒	连段忍术	火	○○○△	左手喷出风刃，右手喷出火焰的范围攻击
重流眼守	通常	奥义	–	△△○	从地面向斜上伸出触手，触手命中敌人后发动奥义

评析

角都的基本攻击的间隔很短，因此刚开始玩家可能会搞错连段忍术的输入时间，变为别的连段忍术，需要一定时间熟悉。角都最大的特点在于蓄力忍术可以直接后续基本攻击连段，威力非常可观，因此“火遁·头刻苦（强化版）”就成为了角都觉醒前的主力忍术了。奥义“重流眼守”的攻击范围有点小，打小兵还可以，但对BOSS的话就不那么管用了。觉醒后连段输出进一步强化，这时主力忍术也变为强化后的“火遁·狱炎の面”以及“火遁·风遁·炎风の乱波”，尤其后者全中可以轻松夺走BOSS大半条体力，非常暴力。



小南

使用条件：完成第七章任务01

高相性角色

【5】天道【4】斑【3】佐助（"鹰"）、鼬、鬼鲛、迪达拉、蝎、飞段、角都

觉醒模式

天纸模式。觉醒中变为浮空状态，期间受到攻击不硬直，攻击范围扩大。

招式一览

技・术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述・备注
基本攻击	通常	基本攻击	–	○○○○	周围的范围攻击，第4段向前方发出纸做的龙卷风
空中基本攻击	通常	基本攻击	–	空中○○○	前方的范围攻击，第3段将敌人打向地面
纸風	觉醒	基本攻击	–	○○或空中○○	第2段放出巨型纸旋风，并缓缓向前方移动
纸手里剑	通常・觉醒	忍术	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚；觉醒时为2枚，使用查克拉为4枚
远返纸	通常	忍术・连段忍术	–	△○或○○○△	前方范围飞出5个纸飞机
纸纳笑	觉醒	忍术	–	△○或○△	投掷纸枪造成范围冲击波
纸时雨	通常	忍术・连段忍术	–	空中△○或空中○△或空中○○△	向前方地面射出无数纸飞机，连按○或△延长攻击时间，可用滑杆调整方向
纸时雨	觉醒	忍术・连段忍术	–	空中△○或空中○△	向前方地面射出无数纸飞机，连按○或△延长攻击时间，可用滑杆在固定发射方向的基础上自由移动
远返纸（强化版）	通常	忍术	–	△○蓄力	前方范围飞出5个大纸飞机
天纸转生	通常	连段忍术	–	○△	升起并向地面散下无数纸片
纸吹雪	通常	连段忍术	–	○○△	周围的纸片形成旋风，持续伤害
式纸の舞・岚	通常	忍术	–	△△○	升起并向地面散下无数纸片，纸片接触敌人后发动奥义

评析

小南的出招并不快，攻击以大范围为主，因此在敌群中也相当安全，但注意普通攻击的第4段存在一定时间的硬直，清理杂兵群时注意不要被偷袭。"纸吹雪"用来清杂兵还是对BOSS都十分安全，即使BOSS成功逃脱了攻击范围，玩家用忍步取消硬直即可。觉醒后攻击范围与威力进一步加强，基本攻击"纸風"虽然只有两段，但其攻击范围堪比奥义，这时切入空中连段+"纸时雨"，此忍术觉醒后加入自由移动特性，敌人就算用替身术也不可能逃得过玩家的攻击范围，加上觉醒后小南受到攻击不硬直，因此完全可以当射击游戏来虐死BOSS。

佩恩天道

使用条件：完成第八章任务10

高相性角色

【5】小南【4】斑【3】佐助（"鹰"）、鼬、鬼鲛、迪达拉、蝎、飞段、角都

觉醒模式

天地神冥模式。觉醒期间3个岩石逆时针旋转包围自己，并使接触的敌人造成伤害且硬直。期间使用神罗天征，岩石会向周围吹飞，神罗天征结束后岩石再度包围自己。

招式一览

技・术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述・备注
基本攻击	通常・觉醒	基本攻击	–	○○○○○	第4段用重力将前方敌人吸引，第5段将敌人浮空，自身也跟随跳起
空中基本攻击	通常・觉醒	基本攻击	–	空中○○	第2段位吹飞攻击
クナイ	通常・觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
神罗天征.	通常・觉醒	忍术・连段忍术	–	△○或○○○○△	对周围发出查克拉震动，将敌人吹飞
神罗天征（空中）	通常・觉醒	忍术・连段忍术	–	空中△○或空中○△	在半空对周围发出查克拉震动，将敌人吹飞
神罗天征（强化版）	通常・觉醒	忍术	–	△○蓄力	蓄力后范围与威力提高
万象天引	通常・觉醒	连段忍术	–	○△或○○△	用重力将前方敌人举起并打向地面
万象天引・地动	通常・觉醒	连段忍术	–	○○○△	举起石头向前方投去
地爆天星	通常	奥义	–	△△○	对周围发出查克拉震动，震动波接触敌人后发动奥义

评析

佩恩的攻击以重力操控为主，看似攻击范围不大的基本攻击，第4段却非常好用，对付杂兵一般跳到人群中用"神罗天征（空中）"即可。而对BOSS大多以"万象天引・地动"为主要消耗BOSS体力的手段。觉醒后的佩恩除了远距离忍术外什么都不怕，因此应全力近战，即使只用身上的岩石撞击BOSS都可以将其耗死，期间可以配合普通攻击增强效率，或接上"万象天引"将敌人弹上半空后用忍步迅速上前，之后又能继续用岩石持续输出了。缺点是普通形态缺少持续伤害的忍术，幸好其奥义发动速度很快，因此不妨多用。



宇智波斑

使用条件：完成第八章任务10

高相性角色

【4】佐助（"鹰"）、鬼鲛、迪达拉、小南、天道【4】鼬、蝎、飞段、角都

觉醒模式

时空间模式。不进行攻击、蓄查克拉、奔跑以及空中冲刺时所有攻击无效化。期间部分忍术攻击力上升。

招式一览

技・术名称	可使用状态	种类	效果	指令	描述・备注
基本攻击	通常・觉醒	基本攻击	–	○○○○○	第3段为突进攻击，第4段将敌人挑空
空中基本攻击	通常・觉醒	基本攻击	–	空中○○○	第3段将敌人打向地面
クナイ	通常・觉醒	忍具	–	□或空中□	投掷3枚苦无，使用查克拉为6枚
火遁・豪火球の术	通常・觉醒	忍术・连段忍术	火	△○或○○○△	向前方喷出带贯通性的大型火球
火遁・豪火球の术（空中）	通常・觉醒	忍术・连段忍术	火	空中△○或空中○△或空中○○△	向前方地面喷出大面积火焰，连按○或△延长攻击时间
火遁・豪火球の术（强化版）	通常・觉醒	忍术	火	△○蓄力	跳高后向地面3个方向配出大型火球
虚吸转身	通常・觉醒	连段忍术	–	○△	将敌人瞬移到半空，砸向地面并浮空
火遁・炎杀界	通常・觉醒	连段忍术	火	○○△	跳起向地面喷出大面积火焰，火焰在原地燃烧一段时间
天地开关	通常	奥义	–	△△○	画面黑白颠倒后斑浮空，然后缓缓前进，期间全身无敌，接触到敌人后发动过奥义。

评析

基本攻击攻击范围不错，其中第3段的突进性能又能摆脱被围攻的状况。不少忍术都带跳起体型，同样也为玩家在敌群中清场提供安全条件，其中"火遁・炎杀界"还有"火遁・豪火球の术（强化版）"是典型的清场忍术。"火遁・豪火球の术（空中）"延长时间后威力非常高，且范围很广，推荐用于对付中BOSS以及BOSS角色。"虚吸转身"命中后敌人浮空时间很长，是不错的连段切人招式。奥义"天地开关"适合与敌人相隔一定距离后使用，很容易命中电脑角色。觉醒后可以借助无敌状态、等待BOSS使用忍术的期间走到背后，然后使用"火遁・豪火球の术（强化版）"攻击，觉醒后此忍术威力强化不少，全中威力更高于奥义。



终极之路流程攻略

由于游戏剧情与原作漫画以及动画完全相同，因此酷洛洛在此就不骗字数码剧情了。在这部分攻略中，酷洛洛会重点针对终极之路流程中的所有战斗任务进行讲解，其中也提及个别通缉任务的目标出现条件，方便各位完成。另外避免与角色名称内“（）”符混淆，攻略部分的名词对应日文均用“[]”表示。

地图格子标记说明		
	事件（イベント）	以对话事件推进剧情
	任务	操作主控角色进行战斗，完成后推进剧情。完成过的任务可以自由选择角色重复挑战
	外传任务	完成当前章节后开启的战斗任务，与主线剧情无关
	卷轴（巻物）	可获得该格子相应的情报与地图卡片
	宝物箱（お宝）	可获得其中收藏的NP或卡片碎片
	商店（ショップ）	进入后可购买卡片和卡片包，其中第二章为购买游戏中的BGM
岩	岩	游戏中以岩石表示。利用地图卡片“サクラ”可以通过
鸟	鸟	游戏中以鸟表示。利用地图卡片“いの”可以通过
封	封印	游戏中的封印场所。利用特定角色完成指定任务后可以打开
铁	铁	游戏中以铁块表示。利用地图卡片“重吾”可以通过
锁	密码锁（锭前）	游戏中以铁锁表示。通过地图卡片“シノ”找寻当前章节地图上显示的密码，可以在这里开启密码锁，以打通道路
砂	风砂	游戏中以风沙表示，利用地图卡片“我爱罗”可以通过
污	污泥	游戏中以污迹表示，利用利用地图卡片“水月”可以通过
最终	最终	获得地图卡片“サスケ”与“ナルト”后可以通过
蛙	蛙	游戏中以青蛙表示。在此来回章节中的传送空间
传	传送空间（ワープ）	游戏中以三个青色小球表示。通过地图卡片“フカサク&シマ”在地图上的青蛙旁进入
崖	崖	游戏中以山崖表示，通过地图卡片“ヤマト”可以制造木桥通过
起点	起点	章节的开始地点
1	顺序标记	进行当前章节最短的路线顺序标记
终点	终点	到达该点后该章节完结

入手卡片与角色标记说明

CH：加入的使用角色
BC：获得的卡片或卡片碎片
MC：获得的地图卡片

有关通缉任务（赏金首）

完成个别的任务和外传后，出现在其标记上的小蓝人。再次挑战该任务时，会出现通缉目标（赏金首），击倒后能够获得稀有卡片碎片。

序章 ナルトの归乡



本章可得卡片与角色

【卷轴1】MCイルカ、【宝箱A】BCナルト、【宝箱B】BC黑丸（碎片7）【任务01】CH樱、BCサクラ、【卷轴2】MCサクラ、【卷物3】MCシカマル

任务01：腕试し

主控角色	鸣人	完成报酬	300NP	S级条件	时间：480秒内
任务流程	根据提示进行操作→击败所有木叶忍者→前往指定位置→击败小樱[サクラ]				损伤：100以下 击破数：120以上

要点 教程关，根据画面左方的提示完成各操作后，会进入一轮小兵战，玩家需要消灭四批忍者。由于鸣人的○○○△非常适合清理杂兵，因此十分轻松。上方开放道路后虽然也有两批小兵，但可以直接无视。据守关底的小樱同样没有难度可言，也算是方便玩家熟悉操作的一环。

任务02：カカシからの课题

主控角色	鸣人	完成报酬	300NP	S级条件	时间：330秒内
任务流程	前往指定地点→击败两名卡卡西[カカシ]的分身→前往指定地点→击败卡卡西				损伤：100以下 击破数：120以上

要点 首场以小队单位出击的战斗，由于队友体力为0时会导致任务失败，因此要注意小樱的体力。途中的忍者杂兵数量非常多，要刷个100连讨也不是问题。关底的卡卡西比起之前两个分身要灵活不少，被抢先攻击时要迅速按R、使出分身术抵消其攻势并迅速反击。卡卡西体力剩余一半时会触发QTE，结束后完成任务。

外传1：サクラへのお土产

主控角色	鸣人	完成报酬	500NP	S级条件	时间：330秒内
任务流程	击败所有木叶忍者→击败所有木叶忍者→击败所有木叶暗部→前往指定地点→击败鹿丸[カシマル]				损伤：50以下 击破数：150以上

要点 第二波体型较大的木叶忍者为中BOSS单位，用忍术击败可以获得额外奖励。关底的鹿丸偶尔会放出一些漂浮的炸弹，这时不要靠近，平时依靠不断近身猛攻，鹿丸基本没有机会可以出手伤及自来也和玩家，击败鹿丸后完成任务。

第一章 风影夺还



本章可得卡片与角色

【宝箱A】BC黑丸（碎片1）、【宝箱B】BC黑丸（碎片4）、【任务03】CH凯、BCマイト・ガイ、【卷轴1】MCいの、【任务04】CH李、BC李、【宝箱C】BC黑丸（碎片9）、【任务05】CH蝎、BC蝎、【任务06】CH卡卡西、BCカカシ、【事件02】CH我爱罗、BC我爱罗【宝箱D】5000NP、【宝箱E】BCツメ（碎片8）、BCツメ（碎片7）

任务01：“晓”始动

主控角色 我爱罗　完成报酬 1000NP
任务流程 消灭部分粘土蜘蛛→迎击迪达拉[デイダラ]→营救砂忍→消灭所有四象偶忍→消灭源头的四象土偶→击败迪达拉
S级条件 时间：480秒内　损伤：180以下　击破数：180以上

要点 本任务以我爱罗作为主控角色，凭借范围较高的打击、以及其○○○△，无论作为清扫杂兵还是磨BOSS的体力都十分合适，但注意其攻击时间较长，因此当位置不利时应迅速忍步消除硬直，路上若因击破数不足而无法获得S评价，可以先留着刷新小兵的源头“四象偶忍 口寄せ”、刷够一定击破数后再进行下一步。留意营救的沙忍若被敌人击倒就会宣告任务失败。至于关底的迪达拉一套连段+奥义即可秒杀。

任务02：川の国へ

主控角色 鸣人　完成报酬 1000NP
任务流程 追击鼬[イタチ]→前往击败幻术卡卡西→前往击败幻术小樱→击倒鼬
S级条件 时间：300秒内　损伤：160以下　击破数：150以上

要点 路上的乌鸦是刷击破数的主要来源，注意可以用查克拉冲刺来消灭。初期的卡卡西和小樱都是假货，靠近之后就会与其展开战斗，这时周围的乌鸦也会很巧妙地将鸣人的空中连段给打断。关底的鼬并不算很厉害，留意其空中的大火球之术范围较广即可。

任务03：カカシ班支援任务

主控角色 凯　完成报酬 1000NP
任务流程 前往撤退区域→前往李[リイ]所在区域→击倒鬼鲛→护送李前往撤退区域→击败鬼鲛
S级条件 时间：540秒内　损伤：170以下　击破数：180以上

要点 路上的杂兵纯粹当累积击破数，前往撤退区域途中鬼鲛就会出现并追击玩家，这时无需理会，直接到右下的撤退区域触发剧情。触发剧情后玩家主控的凯需要前往左上角营救李，之后玩家就要对决鬼鲛了。由于凯的攻击速度和奥义都十分快速，因此对方甚至连出招的机会都没有，击倒鬼鲛后李会成为我方搭档。撤退路上会有3个鬼鲛的水分身分别在三个位置，如果不需要赚分数的话大可直接带李到撤退区域。李撤退后需要再次对决鬼鲛。鬼鲛的攻击范围普遍较大，且第二次出现的攻击意识比之前有所增强，注意凯每次出招完毕都会附带那诡异的招牌动作，若对方趁机攻击，要用忍步提前取消硬直。

任务04：五封结界

主控角色 李　完成报酬 500NP
任务流程 寻找五封结界扎→消灭四象偶忍的发生源扎→消灭所有四象偶忍→到指定位置→击倒伪李
S级条件 时间：540秒内　损伤：150以下　击破数：180以上

要点 击败地图中间其中一个四象偶忍后更变任务目标，然后前往并消灭那些满身忍符的“四象偶忍 口寄せ”即可。消灭两个发生源后敌方出现增援，然后要全灭场上的四象偶忍。之后前往五封结界扎会遇到伪造的李，玩家主控的李虽然不擅长打杂兵，但单对单却异常强力，推荐多用○○○△或○△挑空后进行空中连段。击倒伪李后完成任务。

任务05：傀儡师

主控角色 小樱　完成报酬 1000NP
任务流程 击倒蝎→破坏机关→消灭3地的百机傀儡→到达目的地→击倒蝎[サソリ]
S级条件 时间：690秒内　损伤：120以下　击破数：120以上

要点 一出来就是BOSS战，蝎以中距离攻击为主，部分忍术在近身存在攻击盲点，因此以近战为主的小樱还是有不少优势的。击退第一次后路上的封印开启，这时路上会出现杂兵，并且由于场上机关导致地图消失。一直靠右走就可以看见机关，破坏后地图就会恢复，注意第3地的百机傀儡是以杂兵形式出现。前往目的地图中会也有不少杂兵，要获得S评价要依靠他们赚取击破数。守关底的蝎为自身傀儡形态[自分の傀儡]，这时其进攻偏向近战为主，由于中途会放出杂兵干扰我方，应先将目标视觉锁定在蝎身上，然后借助空中冲刺接近，有效杜绝杂兵干扰。击倒后完成本任务。

任务06：デイダラ追迹

主控角色 鸣人　完成报酬 1000NP
任务流程 击倒迪达拉→消灭起爆粘土→击倒迪达拉
S级条件 时间：450秒内　损伤：150以下　击破数：150以上

要点 一开始卡卡西会作为我方队友出现，第一次击退迪达拉后周围会出现大量的起爆粘土杂兵，期间卡卡西会离开队伍，在消灭大部分之后和迪达拉一起再次出现，注意迪达拉的炸弹范围相当大，尽量不要让他有出手的机会，善用鸣人的○○○△，不但可以中距离限制迪达拉的行动，也可以帮助队友卡卡西清理粘土炸弹，一举两得。再次击倒迪达拉后本任务结束。

外传1：艺术の冲突

主控角色 蝎　完成报酬 500NP
任务流程 击倒迪达拉→消灭所有起爆粘土・蜘蛛→击倒迪达拉
S级条件 时间：660秒内　损伤：180以下　击破数：100以上

要点 蝎会伴随两只百机傀儡出场，本任务难点是迪达拉第二次出现时会伴随一大票的粘土炸弹，推荐先清理起爆粘土・蜘蛛蓄满觉醒槽，在第二次对决迪达拉时进入觉醒状态，这时觉醒状态下的蝎打击威力非常惊人，集中朝着迪达拉追击即可。

外传2：热血试炼

主控角色 李　完成报酬 500NP
任务流程 到达指定位置→3分钟内消灭200个四象偶忍→到达指定位置→3分钟以奥义击败100个四象偶忍→击倒凯
S级条件 时间：660秒内　损伤：180以下　击破数：100以上

要点 其实玩家只需等待杂兵聚集自己身边后，用李的奥义一次就能同时消灭30个以上的杂兵，因此前两个时间限制要求完全没有难度。最后部分推荐发动四门遁甲模式去应付，过程会更加松点。

第二章 遥かなる再会



本章可得卡片与角色

【宝箱A】2000NP、【宝箱B】BC黑丸（碎片6）、【任务03】BCナルト（九尾"四本目"）、【宝箱C】3000NP、【卷轴1】MCヤマト、【宝箱D】BC黑丸（碎片5）、【宝箱E】BCツメ（碎片1）、【宝箱F】黑丸（碎片2）

任务01：シミュレーション

主控角色	鸣人	完成报酬	500NP	S级条件	时间：780秒内
任务流程	击倒300名忍者→消灭所有忍者→消灭所有增援→击倒小樱				损伤：150以下 击破数：500以上

要点 这里要求击倒杂兵的数量众多，因此要获得S评价完全没有问题，最后的小樱有三个，其中有两个是分身，用忍术击倒分身拿奖励也不是坏事。最后将场景最深处的小樱打到即可完成。

任务02：天地桥の斗い

主控角色	鸣人	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：600秒内
任务流程	击倒"口寄せ忍者"→击倒所有音忍→保护小樱→护送小樱到目的地→击倒大蛇丸				损伤：180以下 击破数：300以上

要点 那些口寄せ忍者会不断召唤普通的音忍，可以借助他们刷人头。大蛇丸攻击速度快、判定大，虽然攻击力并不高，但其攻击均附加中毒效果（状态栏会出现紫色瓶的标志），期间体力会徐徐减少，因此不宜与其打持久战，推荐开启觉醒状态迅速将其解决。另外大蛇丸会从地面召唤巨蛇撞击我方，注意地面出现标志时迅速走开。



任务03：暴走

主控角色	鸣人（九尾"四本目"）	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：720秒内
任务流程	击倒大蛇丸→破坏毒气发生装置→消灭所有增援→击倒大蛇丸				损伤：400以下 击破数：200以上

要点 鸣人以九尾"四本目"的觉醒形态直接开始的一关，四本目无论攻击速度、范围还是威力都非常优秀。大蛇丸的通灵术会召唤巨蛇从地面出来，威力比之前要高出不少，受到攻击就要立即使用替身术了，不然可能一击没1/3的体力。随后的目标是要破坏场景的四个毒气发生装置，未全部破坏前鸣人的体力会继续徐徐减少，可以破坏的箱子捡取体力回复道具。第二次对阵大蛇丸与上一关差不多，注意体力消耗即可，毕竟受伤较多也会影响评价。

任务04：追迹

主控角色	鸣人	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：600秒内
任务流程	破坏机关→与小樱到达指定位置				损伤：150以下 击破数：200以上

要点 目标位置的路线被阻隔，需要破坏场上两个机关才可以开启，本任务杂兵非常多，妥善地让连击数不中断可以赚取大量经验。注意路上不要落下小樱，因为小樱可能会在那里顾着清理敌人而不跑路（而且还清理不掉），帮她消灭其附近的敌人后即可继续前进。

任务05：サスケとの别离

主控角色	鸣人	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：660秒内
任务流程	击倒佐助[サスケ]→消灭所有音忍→消灭守卫部队→击倒佐助				损伤：150以下 击破数：180以上

要点 佐助的行动速度迅速，替身术也很频密，注意遭到替身反击，同时留意身上的查克拉不要过少，以免受到攻击时无法使用替身术。击退佐助后会有大批音忍出现，这时小樱也作为搭档出现。守卫部队是以多名音忍中BOSS组成，不要错过赚NP的机会。佐助再次出现时体力超厚，如果此时觉醒槽尚未满，可以顺便消灭旁边的杂兵，然后开启觉醒状态来节省战斗时间，再次击倒佐助后完成本任务。

第三章 守るべきもの



本章可得卡片与角色

【宝箱A】BC黑丸（碎片8）、【任务01】CH鹿丸、BCシカマル、【卷轴1】MCシノ、【宝箱B】3000NP、【卷轴2】MCカカシ、【宝箱C】BC黑丸（碎片3）、【任务05】CH飞段、BC飞段、BC影真似手里剑、【卷轴3】MCサイ、【任务06】CH角都、BC角都、BC风遁·螺旋手里剑、【宝箱D】BCツメ（碎片4）

任务01：遭遇の予感

主控角色	鹿丸	完成报酬	500NP	S级条件	时间：690秒内
任务流程	消灭四象偶忍的发生源→与阿斯玛[アスマ]前往目的地→击倒飞段				损伤：150以下 击破数：150以上

要点 路上出现大批四象偶忍，随后需要消灭四象偶忍的发生源。鹿丸属于持续输出型角色，虽然单发攻击很低，但忍术对自身周围都有一定攻击判定，主要利用○○△打前方、○○○○△打周围的战术。首次出场的飞段并无什么注意的地方，由于体力也少，几套连段就可以结束战斗。注意如果是进行通缉任务，被通缉的忍者要等飞段登场后才会在右上角出现，因此完成通缉任务时不要太早击倒飞段。



任务02：ナルトの修业

主控角色	鸣人	完成报酬	500NP	S级条件	时间：540秒内
任务流程	击倒100个鸣人影分身→击倒200个鸣人影分身				损伤：200以下
					击破数：270以上

要点 由鸣人影分身变成的杂兵群体力不低，一般需要两波○○○△才能消灭，不过由于没有时间限制，因此压力还是比较小的，但也要注意一下自身体力，这些影分身偶尔还是会对玩家放螺旋丸的。

任务03：撤退战

主控角色	鹿丸	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：480秒内
任务流程	保护阿斯玛到达脱离位置				损伤：100以下
					击破数：80以上

要点 阿斯玛会从下路往地图右方撤离，玩家需要做的就是阻止飞段等敌人对其攻击。一开始可以先直接上前解决飞段以及角都，两人体力都不高，两个奥义基本可以解决，至少比1打2的肉搏来得轻松。注意飞段是会多次复活的，因此在阿斯玛完成撤离前都要在后方留意情况。到后端会有3波四象偶忍，避免夜长梦多，这时要先将前方的发生源消灭掉。阿斯玛到达脱离位置后则可完成本任务。

任务04：吊い合战

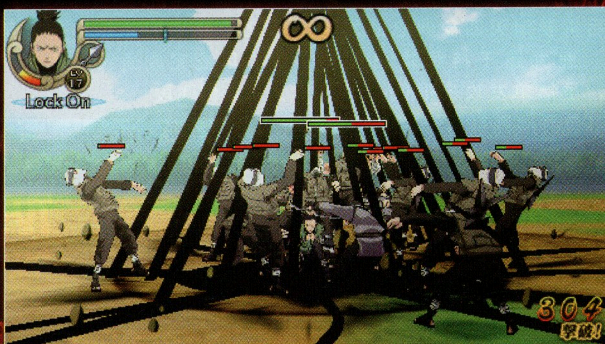
主控角色	卡卡西	完成报酬	1500NP	S级条件	时间：780秒内
任务流程	消灭四象偶忍发生源→击倒飞段、角都→击倒角都				损伤：200以下
					击破数：120以上

要点 消灭四象偶忍发生源后，推荐与鹿丸一同触发和飞段、角都的遭遇战，避免出现1对2的麻烦。卡卡西的奥义威力非常高，因此对决两BOSS时无需进入觉醒状态。之后玩家要挑战中距离形态的角都，注意这时卡卡西的奥义就算击中角都，其都会立即退开，因此之前留下的觉醒槽就在这里用掉吧。留意角都的火焰攻击，角都的替身术意识很强，因此连段尽量简单为主，当玩家受到攻击时若用替身术脱离，记得要加方向键转移到其他位置，不然从同一地方出现还是继续被火烧。再次击倒角都后完成本任务。

任务05：カシマルの才

主控角色	鹿丸	完成报酬	1500NP	S级条件	时间：660秒内
任务流程	吸引飞段到指定位置→消灭四象偶忍发生源→消灭所有四象偶忍→吸引飞段到指定位置→击倒飞段				损伤：150以下
					击破数：130以上

要点 留意吸引飞段的时候不能一味逃跑，要保持飞段在鹿丸视线之内，否则他就会在场上发呆。在消灭杂兵过程中飞段会不断追击鹿丸，必要时就干掉他一次吧，虽然他会立即复活，但也有不少经验。留意飞段查克拉蓄满后会频繁释放奥义直至鹿丸被击中。这时忍步产生的无敌时间非常实用。



任务06：ナルトの新术

主控角色	鸣人	完成报酬	1500NP	S级条件	时间：600秒内
任务流程	击倒角都→击倒角都				损伤：200以下
					击破数：250以上

要点 一出来玩家就要对决中距离形态的角都，打法和之前相同，期间会有杂兵出现，可以借刷杂兵数拿S级评价。击倒角都一次后，他会以地怨虞形态出现，注意奥义对其完全无效，且难以对其造成伤害。当角都身上出现圆形弱点标记时，击中其就会气绝一段时间，这时是对他造成伤害的好时机。推荐角都使用火球术“火遁·头刻苦”时，使用查克拉冲刺突破阻碍；或在他两手抱胸准备吹飞周围，在其出现硬直后进行攻击。当对其伤害接近一半时，角都会使出“风遁·压害”，期间玩家要不断摆脱中间的漩涡，当角都朝中间喷火的时候，火焰会从漩涡中间分散成5个朝周围散开，靠近时用忍步回避，该术结束后角都同样会进入气绝。一点一点地将其体力耗至一半就会进入QTE环节，之后就能结束这场激战。



外传1：云忍れの追击

主控角色	角都	完成报酬	500NP	S级条件	时间：600秒内
任务流程	消灭所有云忍→消灭所有云忍→消灭所有云忍				损伤：120以下
					击破数：250以上

要点 纯粹让玩家用敌方角色清杂兵的一关。角都普通状态下虽然忍术并不丰富，但攻击判定也算不错。觉醒后可以“○○○△”→“△○”进行循环火遁攻击，不过这关也只有那些中BOSS能承受得了一套连段。全清杂兵后完成任务。

外传2：受け继がれるもの

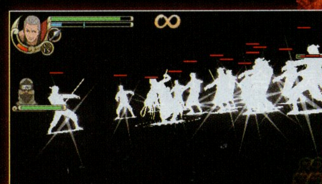
主控角色	鹿丸	完成报酬	500NP	S级条件	时间：600秒内
任务流程	消灭所有逃忍→消灭所有逃忍				损伤：100以下
					击破数：300以上

要点 依然是清杂兵的一关，这里第二波的砂忍中BOSS比较有特点，会使用旋风不断旋转，可以用鹿丸的忍术在中距离把他们打停，注意他们的术结束前会将旋风推向前方，因此不要站在正前面就可以了。

外传3：火の国侵攻

主控角色	飞段	完成报酬	500NP	S级条件	时间：720秒内
任务流程	消灭所有木叶忍者→到达指定位置				损伤：150以下
					击破数：300以上

要点 消灭3波木叶忍者后到达地图指示地点即可过关。飞段的招式用来清小兵非常适合，注意这里不少远程的忍者会向我方投掷大型手里剑，多少会对我们的连段造成阻碍。此外飞段的忍术大多背后存在破绽，因此不推荐站在敌群正中央，而是以“拖火车”的形式让自己站在敌群的正前方，然后再进行清场。其中飞段的○○○△攻击时间过长，若有敌人从背后偷袭，就需要用忍步取消掉。



第四章 “蛇”诞生任务



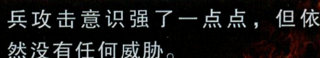
本章可得卡片与角色

【任务01】CH佐助（“蛇”）、BCサスケ（“蛇”）、【宝箱A】BCサスケの实力（碎片8）、【宝箱B】BCサスケの实力（碎片5）、【卷轴2】MC重吾、【宝箱C】BCサスケの实力（碎片1）

任务01：サスケと大蛇丸

主控角色	佐助（蛇）	完成报酬	1500NP	S级条件	时间：1200秒内
任务流程	消灭所有音忍→到达指定位置→消灭所有暗部				损伤：120以下
					击破数：1000以上

要点 一开始要求佐助完成千人杀。佐助非常容易上手，空中连段对单体的伤害十分可观，○○○△范围广、时间长，十分适合在敌群中间使用。注意最后350个杂兵需要在15分钟内消灭。这时中间会出现地形障碍，不过只是让玩家绕圈子的把戏而已。暗部相比之前的杂兵攻击意识强了一点点，但依然没有任何威胁。



任务02：时、满ちて

主控角色	佐助（蛇）	完成报酬	1500NP	S级条件	时间：720秒内
任务流程	消灭所有音忍→到达指定位置→消灭所有暗部				损伤：250以下
					击破数：120以上

要点 开始的杂兵不一定要全部消灭，大蛇丸的位置在右上的小房间里，一直杀上去就会有提示。大蛇丸的体力不低，加上本身的攻击有毒性附加、以及周围杂兵的干扰，要获得S评价其实还挺麻烦的。击退一次后大蛇丸会从地图中央往左上逃跑，追上并再次击败大蛇丸后完成本任务，另外此时大蛇丸的体力只有原本来的一半，因此比之前要轻松不少。

任务03：动ぎだす者

主控角色	佐助（蛇）	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：690秒内
任务流程	全灭右边小屋的敌人→全灭左边通道的敌人→全灭左边小屋的敌人→全灭右边通道的敌人→到达指定位置→全灭实验体→到达指定位置（此顺序为主控角色靠右前进时触发，若开始时靠左前进，顺序则完全相反）				损伤：100以下
					击破数：290以上

要点 一轮又一轮的杂兵战，新增的杂兵“咒印实验体”特点是会将风刃包围全身然后冲向玩家，使用有一定攻击距离的忍术即可将其打断。

任务04：北アジトの巻

主控角色	佐助（蛇）	完成报酬	2000NP	S级条件	时间：720秒内
任务流程	前往右边的监视塔→持续战斗1分钟→前往左边的监视塔→持续战斗1分钟→消灭所有实验体首领				损伤：100以下
					击破数：250以上

要点 玩家可以先将周围的杂兵全部消灭后再前往监视塔，这样就能保证足够的杀敌数了。这里的实验体首领是新种杂兵，可以钻进地面，但除此外就没有什么特别之处了。

第五章 うちはの绊



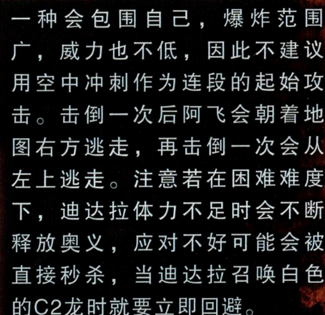
本章可得卡片与角色

【宝箱A】BCサスケの实力（碎片2）、【任务01】CH迪达拉、BCデイダラ、【任务02】CH佐助（黑装束）、BCサスケ（黑装束）、【宝箱B】BCサスケの实力（碎片4）、【任务03】BC麒麟、【任务04】CH鼬、BCイタチ、BC火遁・豪龙火の术、【卷轴1】MC水月、【宝箱C】BCサスケの实力（碎片3）

任务01：“晓”を追って

主控角色	佐助（蛇）	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：540秒内
任务流程	消灭所有四象偶忍→击倒阿飞（トビ）→追击阿飞→击倒迪达拉				损伤：100以下
					击破数：200以上

要点 与阿飞战斗期间会有起爆粘土前来干扰。阿飞虽然不会对玩家使用格斗攻击，但它放出的两种炸弹。一种会对空；一种会包围自己，爆炸范围广，威力也不低，因此不建议用空中冲刺作为连段的起始攻击。击倒一次后阿飞会朝着地图右方逃走，再击倒一次会从左上逃走。注意若在困难难度下，迪达拉体力不足时会不断释放奥义，应对不好可能会被直接秒杀，当迪达拉召唤白色的C2龙时就要立即回避。



任务02：イタチの影

主控角色	佐助（黑装束）	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：600秒内
任务流程	消灭所有四象偶忍以解除封印→到达指定位置→击倒鼬				损伤：150以下
					击破数：150以上

要点 黑装束的佐助与之前的区别在于其觉醒状态为写轮眼模式。路上鼬会放出大量乌鸦，这些乌鸦可以赚取不少的击破数，不要浪费了。鼬在这里除了大火球之外并没有其他特别需要注意的地方，因为下一关才是与鼬的真正对决……



任务03：兄と弟

主控角色	佐助（黑装束）	完成报酬	1500NP	S级条件	时间：600秒内
任务流程	消灭所有四象偶忍以解除封印→到达指定位置→击倒鼬→到达指定位置→消灭所有四象偶忍以解除封印→到达指定位置→击倒鼬				损伤：100以下 击破数：150以上

要点 鼬第一次出现时我方一个奥义就能将其秒杀（因为只是分身），关底的鼬攻击非常迅速，推荐玩家在之前蓄满觉醒槽，然后以觉醒状态挑战鼬，觉醒后的佐助（黑装束）可以使用写轮眼，使鼬进入短暂的气绝，这样就能够掌握攻击的主导权了。当鼬体力降到一半后回进入QTE环节，完成后结束本任务。

任务04：须佐能乎

主控角色	佐助（黑装束）	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：240秒内
任务流程	击败鼬（须佐能乎）				损伤：100以下 击破数：1以上

要点 首先奥义和攻击对须佐能乎无效，其次须佐能乎的所有攻击均无法防御，因此奔跑、跳跃和忍步是主要的回避方式。当鼬使出天照（范围）时，玩家要不断绕圈奔跑，期间须佐能乎身上会出现红色标记，这时投出忍具或靠近攻击，里面的鼬就会进入气绝，天照也会随之消失，用忍术为主的连段可以给予极大伤害。如此重复2～3次攻势就能结束战斗。



外传1：爆发の艺术家

主控角色	迪达拉	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：600秒内
任务流程	追击阿飞				损伤：200以下 击破数：100以上

要点 迪达拉要多依赖○○○△朝周围投掷炸弹吹飞杂兵，当进入觉醒状态时，迪达拉就能乘坐C2龙，然后不断使用△○散布炸弹清场，非常爽快。至于阿飞基本上在到处跑，等刷够一定数量杂兵后再对付他即可。



外传2：うちはのアジトへ

主控角色	宇智波鼬	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：510秒内
任务流程	消灭所有暗部				损伤：100以下 击破数：250以上

要点 消灭两批暗部即可完成，鼬的○○○△非常无赖，而奥义“天照”是以自身周围展开，发动速度快，伤害也高。其中有两个体型较为壮实的暗部中BOSS，他们的忍术会使我方进入麻痹，不过并没有多大攻击力，适当回避即可。

第六章 八尾の人柱力



本章可得卡片与角色

【宝箱A】BCサスケの实力（碎片6）、【宝箱B】BCサスケの实力（碎片9）、【任务01】CH佐助（“鹰”）、CH奇拉比、BC“鹰”のサスケ、BCキラビ–、【卷轴01】MC大蛇丸、【任务02】BC万花镜写轮眼、【宝箱C】BCサスケの实力（碎片7）

任务01：云隐れ潜入

主控角色	佐助（“鹰”）	完成报酬	1500NP	S级条件	时间：800秒内
任务流程	与水月到达指定位置→持续战斗30秒→与水月到达指定位置→持续战斗30秒→与水月到达指定位置→持续战斗30秒→到达指定位置→击倒所有云隐上忍（中BOSS）→击倒奇拉比（キラ–ビ–）→到达指定位置→击倒奇拉比				损伤：200以下 击破数：400以上

要点 带着水月解除各处的封印后，就能见到八尾的“人柱力”奇拉比，奇拉比的忍术以雷属性为主，会附加一定的麻痹效果。奇拉比第二次出现时是为八尾之衣模式，攻击力有了不少的提升，其受到攻击也不会陷入硬直，幸好其体力很低，可以趁奇拉比与水月战斗时用△○的千鸟（强化版）从背后袭击，效果也不错。

任务02：サスケ对八尾

主控角色	佐助（“鹰”）	完成报酬	1500NP	S级条件	时间：360秒内
任务流程	击倒八尾				损伤：100以下 击破数：1以上

要点 巨型BOSS战。根据八尾的体力可以分为三个QTE阶段。八尾全身扭动时是准备释放冲击波，被击中会慢慢推开，不过伤害很低；而当其举手砸地面瞬间会出现标记，这时击中八尾就会气绝，再用○○○△可以给予很高伤害。地面出现红色大标记时代表八尾要使用尾兽炮，尾兽炮无法防御，离开其标记范围即可。若出现无数小标记，代表八尾准备用触手进行攻击，可以用查克拉冲刺立即前往场景边缘予以回避。

外传1：夺还部队强袭

主控角色	佐助（“鹰”）	完成报酬	2000NP	S级条件	时间：300秒内
任务流程	击倒八尾				损伤：50以下 击破数：100以上

要点 只要到达左下角的撤退点就能完成本任务，但由于我方队友角色只要看见面前的敌人有一定数量就会展开战斗，因此只能将面前的敌人先清除掉再跑路。这里的杂兵极度集中，奥义会更省心一点。另外本任务的通缉目标出现方法有点特别：刚开始先等待对话结束，不要触发除原来站立位置以外的所有敌人，之后香磷就会在画面标记敌方的埋伏点（如图），躲开所有埋伏点前往指定位置，到达前位置上方就会出现通缉目标了。



第七章 自来也豪杰物语

本章可得卡片与角色

【宝箱A】2000NP、【任务01】CH小南、【宝箱B】2000NP、【宝箱C】2000NP、【卷轴1】MCフカサク&シマ、【宝箱D】2000NP、【任务02】BC自来也仙人モード、【宝箱E】BCツメ（碎片2）、【任务03】CH自来也、【卷轴2】MC自来也

任务01：雨隠れの里

主控角色	自来也	完成报酬	2000NP	S级条件	时间：690秒内
任务流程	寻找佩恩（ペイン）→击败雨隐小队长→寻找佩恩（ペイン）→追击小南→追击小南→到达指定位置→击倒小南				损伤：150以下 击破数：300以上

要点 自来也的打击只善于对单，倒是忍术的螺旋丸以及奥义适合清杂兵，因此对付伴随一堆杂兵的小南时，推荐以打游击的方式一边离开人群一边蓄气，然后用蓄力螺旋丸以及奥义一次清除包括小南在内的众多敌人。

任务02：仙人モード

主控角色	自来也（仙人模式）	完成报酬	2000NP	S级条件	时间：540秒内
任务流程	到达指定位置→击倒所有佩恩				损伤：100以下 击破数：40以上

要点 仙人模式的自来也在这里推荐空中△○和○○○△，前者可以在空中安全地清理大批杂兵、后者可以摆脱围攻。三位佩恩夹击我方的状况比较不利，而且中BOSS还会不断使用大范围的水属性忍术，因此战术依然以游击为主。随后触发QTE并结束战斗。

任务03：自来也豪杰物语

主控角色	自来也（仙人模式）	完成报酬	2000NP	S级条件	时间：300秒内
任务流程	击败佩恩畜生道（ペイン畜生道）				损伤：150以下 击破数：80以上

要点 畜生道开始位于右下的佩恩，未相遇时不会主动攻击玩家，若直接击倒佩恩畜生道就会立即过关，毕竟本话主要也是为了还原自来也的最后一战……但如果要获取S评价，那就需要将另外两个佩恩都击倒，以触发敌方杂兵增援，同时如果要完成通缉任务，也需要触发杂兵才会出现，在击败另外两个佩恩以及杂兵的情况下，佩恩天道还会以敌方身分增援，因此这时大可不必迅速解决佩恩畜生道。

第八章 うずまきナルト物语

本章可得卡片与角色

【任务02】BC雷兽走りの术、【卷轴1】MCテンテン、【任务04】CH日向雏田、BCヒナタ、【任务06】CH鸣人（仙人模式）、BCナルト仙人モード、BCガマブン太、【宝箱A】5000NP、【宝箱B】5000NP、【宝箱C】BCツメ（碎片6）、【任务09】CH波风水门、BCミナト、【任务10】CH佩恩天道、BC天道、【宝箱D】5000NP

任务01：妙木山の修业

主控角色	鸣人	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：600秒内
任务流程	消灭所有鸣人的影分身→消灭所有鸣人的影分身				损伤：150以下 击破数：450以上

要点 消灭两批鸣人影分身即可完成本任务，这里的影分身移动非常快，且血也十分厚，使用奥义群杀时要注意周围的影分身，避免释放途中被打断。

任务02：混乱の木ノ叶

主控角色	卡卡西	完成报酬	2000NP	S级条件	时间：900秒内
任务流程	到达指定位置→消灭医院四周的四象偶忍→消灭所有的四象偶忍→击倒佩恩→击倒新佩恩				损伤：200以下 击破数：250以上

要点 期间小樱会加入我方，当医院的杂兵清除后就会离开队伍。这里的杂兵体力都很少，卡卡西单靠打击就能很好地清除，顺便蓄积觉醒槽。当遇上佩恩或者新佩恩的时候就应立即开启觉醒模式，使用△○的写轮眼将佩恩陷入气绝，然后进行连段，效果十分好。

任务03：ペインの迷

主控角色	小樱	完成报酬	2000NP	S级条件	时间：900秒内
任务流程	消灭所有敌人→到达救援位置→与救援目标到达指定位置→击倒佩恩畜生道→与救援目标到达指定位置→到达指定位置→击倒小南→消灭所有敌人→到达指定位置				损伤：200以下 击破数：250以上

要点 佩恩与小南的打法和之前并没有太大差别，但说与自来也战斗时相比有所弱化了，因此整个过程都十分轻松。中途会出现通灵兽，不过只是剧情场景，当击倒佩恩畜生道后就会消失。小樱依然以普通连段挑空后△○、或者○○○△为主要弓箭攻击方式；另外注意的是救援目标出现时不要太晚去，否则可能导致失败。

任务04：木ノ叶总动员

主控角色	雏田	完成报酬	2000NP	S级条件	时间：780秒内
任务流程	击倒佩恩畜生道→击倒所有四象偶忍以营救目标→击倒佩恩畜生道与地狱道→击倒佩恩饿鬼道				损伤：150以下 击破数：300以上

要点 雏田的打击范围大、速度快，已经足以应付杂兵。而○○○△则主要用于对付中BOSS和各种佩恩。期间会提示营救下面的木叶忍者，需要将先前4个位置的四象偶忍打败才会打开通往其中的道路，不过如果之前赚足杀敌数，即使该救援对象被击破也不会影响S级的总评价。

任务05：讨伐命令

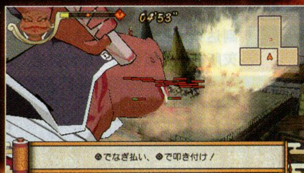
主控角色	鹿丸	完成报酬	2000NP	S级条件	时间：900秒内
任务流程	到达指定位置→击倒佩恩修罗道→击倒佩恩修罗道→击倒佩恩天道				损伤：200以下 击破数：260以上

要点 刚开始的修罗道由于在敌群中间，因此推荐用鹿丸的奥义，在攻击修罗道之余可以清理一部分杂兵。修罗道蹲在地面时就要留意鹿丸脚下，当出现红色标记就要使用忍步或查克拉冲刺躲避攻击。修罗道第一次出现时体力降至一半就会转移位置，再击败一次就会出现佩恩天道。天道十分擅长替身术，因此要不断攻击，避免其补充查克拉，这样他就无法通过替身术摆脱进攻了。

任务06：新たな力

主控角色	鸣人（仙人模式）	完成报酬	3000NP	S级条件	时间：780秒内
任务流程	击败佩恩天道→5分钟内消灭所有敌人（操作蛤蟆文太）→到达指定位置→击败佩恩畜生道→到达指定位置→击败所有四象偶忍→击败佩恩人间道				损伤：100以下 击破数：300以上

要点 仙人模式的鸣人比之前强不少，对佩恩天道时应先用螺旋丸将其吹飞，然后再使用奥义，避免距离过近遭打断。之后玩家要操作通灵之术召唤的蛤蟆文太（ガマブン太），操作方法为：△为横斩、用于攻击靠近的敌人；○为掌击、用于攻击较远的敌人；L/R为左右转向。操作文太在5分钟之内击倒一定数量的敌人，让左上角的槽蓄满，期间会触发两次QTE。之后玩家将继续操作鸣人，周围的杂兵推荐○○○○△、然后切入空中连段，一套下来周围的杂兵就没了一大片了，就算BOSS也抗不了多少套。



任务07：六对一

主控角色	鸣人（仙人模式）	完成报酬	3000NP	S级条件	时间：570秒内
任务流程	击败佩恩六道				损伤：250以下 击破数：6以上

要点 随时间经过佩恩会陆续出现，顺序为修罗道→畜生道→饿鬼道→人间道→地狱道→天道，因此如果攻击太分散，到后面就真可能出现6对1的超不利情况，应逐一击倒。连段推荐直接空中冲刺+△○连续循环，在一条查克拉用完之前就可以集中击倒一个佩恩，加上仙人模式的鸣人初始等级很低，因此基本上每击倒一个佩恩都会升一级，因此玩家不必顾虑查克拉，可以利用击倒时升级直接回复满。然后转而集中击倒另一个佩恩。当击败前三个佩恩后，人间道、地狱道、天道会同时攻击我方，这时就要适当打打游击，不然对单连段基本无法完成，可以不断跳跃然后在空中使出大玉螺旋丸，不但可以避免佩恩的地面干扰，还能回避并打断佩恩天道的奥义。

任务08：朱の怒り

主控角色	鸣人（九尾“六尾木”）	完成报酬	1500NP	S级条件	时间：90秒内
任务流程	击败佩恩六道				损伤：50以下 击破数：1以上

要点 一场战斗就结束的一关，基本没什么难度，由于九尾“六尾木”模式的鸣人受到攻击不会造成硬直，因此玩家可以尽情地虐待对手，不过如果要获得S评价，就要尽量无伤通过。

任务09：暴走の果て

主控角色	波风水门	完成报酬	500NP	S级条件	时间：390秒内
任务流程	10分钟后内消灭所有鸣人影分身→7分钟内击败鸣人				损伤：150以下 击破数：1以上

要点 以鸣人意识作为舞台的一关，玩家操作四代火影，也就是鸣人的父亲波风水门。波风攻击速度很快，范围也不错，但这里的影分身攻击意识非常高，而且每一个的体力与中BOSS相近，推荐先用查克拉冲刺与敌群拉开距离，然后使用奥义集中消灭。至于真身鸣人的对策，可以用○○△来慢慢磨掉其所有体力，既安全、效率也不低。

任务10：平和への道

主控角色	鸣人	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：390秒内
任务流程	击倒佩恩天道				损伤：150以下 击破数：1以上

要点 这里的天道体力超厚，虽然说只要消耗其一半体力就会进入QTE，但如果攻击力和忍术不够高，过程会相当艰辛。因此卡片方面要做好强化这两方面。天道的起手速度比鸣人要快，AI也不低，直接上前会十分不利，此外留意佩恩的重力忍术是看不见的，当其举起手时，若玩家在佩恩正前方，要么直接贴近佩恩以进入其攻击盲点，要么防御。我方战术推荐先用查克拉冲刺从远距离突击对其造成，然后再进行连段。稳打稳扎地消耗其一半体力即可迎来胜利。

外传1：ペイン袭击

主控角色	佩恩天道	完成报酬	1500NP	S级条件	时间：400秒内
任务流程	消灭所有木叶忍者→击败伊鲁卡[イルカ]→击败卡卡西				损伤：100以下 击破数：220以上

要点 推荐使用○△或普通连段来清杂兵。伊鲁卡不会使用忍术，倒是经常跑跑跳跳。对决卡卡西时修罗道会临时加入我队，这时推荐开启觉醒状态，觉醒后的佩恩周围会有三个石头不断环绕旋转，会对靠近的目标造成伤害，可以靠近用打击对付卡卡西，配合石头的伤害效果非常好。

外传2：天使の舞

主控角色	小南	完成报酬	1500NP	S级条件	时间：210秒内
任务流程	击败目的地的暗部→击败雏田→击倒鹿丸→消灭所有木叶暗部				损伤：50以下 击破数：150以上

要点 当前往左上方时雏田就会出现，留意她的忍术“八卦狮拳”是飞行道具。当雏田的体力只有一半时鹿丸就会前来支援，这时推荐用○○△进行攻防一体的保守战术。当雏田的地面出现绿色光纹时，应该立即防御或离开该范围，否则就会被其奥义击中。击倒雏田后再集中攻击鹿丸，这时推荐○○○△进行循环连段。之后就按照游戏提示前往指定地点消灭所有暗部即可。

外传3：ヒナタの忍道

主控角色 雏田　完成报酬 1500NP
任务流程 消灭救援位置的所有敌人→到达指定位置（全程7分钟内完成）
S级条件 时间：240秒内　损伤：50以下　击破数：120以上



要点 清杂兵的任务。主要清除中途出现在左边的敌兵即可前往终点，时间上还是比较充裕的，但如果要获得S评价，可以之后清理一下中路的增援杂兵。

外传4：ガイ班の斗い

主控角色 凯　完成报酬 1000NP
任务流程 与李共同到达指定位置
S级条件 时间：510秒内　损伤：100以下　击破数：300以上

要点 由于队友角色的“杀敌优先”判断，因此要消灭一定数量的杂兵才能让李“动身”，注意目的地前有个中BOSS在不断召唤杂兵，应该优先将其击倒。

最终章 五影会议



本章可得卡片与角色

【任务01】CH雷影・艾、BCエー、【卷轴1】MC香磷、【任务03】サスケの才能、【任务04】BC五影会议の我爱罗、【任务05】CH宇智波斑、BCマダラ、【任务08】CH干柿鬼鲛、BC鬼鲛、BCビ－の气合、【任务09】CH志存团藏、BC团藏、BC开眼、【卷轴3】MC我爱罗、【宝箱A】BCツメ（碎片3）、【任务12】MCサスケ、【任务13】MCナルト、【通关】BC正体、【外传2】BC本气の鬼鲛、【宝箱B】BCツメ（碎片9）、【宝箱C】BCツメ（碎片5）、

任务03：“鹰”的侵攻

主控角色 佐助（“鹰”）　完成报酬 2000NP
任务流程 消灭所有侍→到达指定位置→消灭所有侍→到达指定位置→到达指定位置→击倒艾（雷影）→击倒我爱罗
S级条件 时间：600秒内　损伤：100以下　击破数：200以上

要点 艾的速度非常快，且攻击意识强，如果玩家跟不上。就开启觉醒状态，用△○的写轮眼限制其行动。至于关底的我爱罗由于攻击速度并不快，佐助往往能占据先机，依靠打击接上空中连段来应对即可。

任务01：雷影暴进

主控角色 艾（雷影）　完成报酬 1500NP
任务流程 到达指定位置→消灭所有音忍→消灭所有实验体→到达指定位置
S级条件 时间：420秒内　损伤：150以下　击破数：200以上

要点 本任务没有需要特别注意的地方，一直杀就可以了。雷影清理杂兵更推荐用奥义。而当进入觉醒状态时，用打击就足以清除场景上的杂兵了。

任务02：强行突破

主控角色 鸣人　完成报酬 1500NP
任务流程 消灭所有暗部以解除封印→与卡卡西共同到达指定
S级条件 时间：480秒内　损伤：50以下　击破数：250以上

要点 和之前一样依然是清杂兵的一关，以清理周围杂兵让卡卡西朝终点前进为主。

任务04：五影会谈

主控角色 艾（雷影）　完成报酬 1000NP
任务流程 消灭所有四象偶忍以解除封印→到达指定位置→击倒佐助、水月
S级条件 时间：480秒内　损伤：150以下　击破数：200以上

要点 清理小兵之后就能到打开前往佐助和水月的通道，与两人对战期间我爱罗会前来支援。由于有两个BOSS角色，因此并不推荐开启觉醒状态，而是蓄积查克拉槽游击放奥义，艾的奥义释放速度非常快，至少把握好距离就能同时给予两人高伤害。战胜两人后完成本任务。

任务05：揺れる思い

主控角色 鸣人　完成报酬 1500NP
任务流程 追击斑[マダラ]→消灭所有四象偶忍→击倒斑
S级条件 时间：420秒内　损伤：50以下　击破数：120以上

要点 斑（也就是之前的阿飞，尽管原作如今已经证明此非彼宇智波斑）以主要以火球作为忍术攻击手段，攻防意识都很强，但由于我方是2对1，因此不必太心急，先防后攻即可。当斑扬其手、场景变为灰色时代表要使出奥义，这时应立即防御。将其击倒后本任务结束。

任务06：逃亡する影

主控角色 佐助（“鹰”）　完成报酬 3000NP
任务流程 消灭所有侍→到达指定位置→到达指定位置→击败照美冥（水影）→到达指定位置→击败大野木（土影）[オオノキ（土影）]
S级条件 时间：900秒内　损伤：150以下　击破数：80以上

要点 杂兵数量诸多，而且攻击意识也不低，多用奥义清理会比较安全。照美冥的熔岩忍术分为追踪以及持续地形伤害两种，距离战会十分棘手，因此尽量近战为主。期间她会朝地面散出白色液体时，会对在周围的我方造成持续伤害，期间身上会出现标记，此时迅速攻击并使其气绝后就能展开进攻，此外其向前方射出大面积熔岩波时也会出现标记。

关底的大野木通常情况下全身无敌，需要等待其使出龙卷风之后，出现黄色标记并击中使其气绝才能造成伤害。因此平时就跟他“绕圈圈”，躲开他的攻击找机会反击，即使将其击倒地，在他起身前不断攻击依然可以让其硬直，进而造成伤害，因此实际上比任何BOSS都要轻松。

任务08：蛸与鲛

主控角色 奇拉比（第二版）[キラービー（バージョン2）]　完成报酬 3000NP
任务流程 击倒鬼鲛→击倒鬼鲛（鲛肌融合）
S级条件 时间：540秒内　损伤：100以下　击破数：250以上

要点 奇拉比（第二版）攻击力虽高，但连段忍术的成功率较低（尤其是○○○△），推荐简单粗暴的○△，连接后威力惊人。期间会有杂兵前来干扰，由于发生源非常多，加上该状态的奇拉比不会硬直，因此达到一定击破数就可以无视，进而击倒鲛肌融合的鬼鲛。新形态的鬼鲛移动速度非常快，而且到处乱窜。依旧○△，在限制其行动同时造成伤害，另外不用担心与其拼血，因为他的体力一定没你多……

任务07：決意

主控角色	小樱	完成报酬	1500NP	S级条件	时间：540秒内
任务流程	到达指定位置→击倒李				损伤：150以下
					击破数：200以上

要点 如果不是为了拿评价或者做通缉任务，一路上的小兵完全可以无视。李的移动速度和攻击速度都很优秀，加上周围的杂兵干扰，小樱身上的查克拉应该留着用于替身术，不然危急时无法补充可能会遭到李的高伤害连段。将其击倒后再次前往指定位置即可过关。

任务09：眼と語る斗い

主控角色	佐助（“鹰”）	完成报酬	1500NP	S级条件	时间：360秒内
任务流程	击倒团藏[ダンゾウ]→击倒团藏→击倒团藏				损伤：50以下
					击破数：10以上

要点 团藏的忍术“风遁·真空壁”为飞行道具，而且速度非常快，因此尽量不要正面直线靠近。在近距离方面佐助占优势，互相攻击时大多能够抢到。团藏体力不足时可能会连续使用奥义攻击，此时要留个心眼。推荐佐助的连段忍术为○○○△，不但可以防止替身术从背后偷袭，即使团藏远离攻击范围后使出真空壁，周围的千鸟流也能将其抵消。团藏第二次复活时周围会出现木叶的暗部杂兵，玩家根据自己的评价需要再选择是否清理即可，这次将团藏体力消耗至一半就会触发QTE，然后结束战斗。

任务10：师弟

主控角色	佐助（“鹰”）	完成报酬	2000NP	S级条件	时间：360秒内
任务流程	击倒卡卡西、小樱				损伤：180以下
					击破数：2以上

要点 避免2对1的不利情况，建议先从小樱下手逐一解决。小樱的起手速度非常快。必要时可以先用忍步躲开其第一段攻击，再借破绽进行反击。推荐连段忍术依然是○○○△，可以防止攻击其中一人时另一人上前干扰。等对面剩下一人的时候，对佐助就完全没有威胁了。

任务11：やるべきこと

主控角色	鸣人	完成报酬	1500NP	S级条件	时间：360秒内
任务流程	10分钟内到达指定位置				损伤：100以下
					击破数：200以上

要点 本任务的杂兵数非常多，不过如果为了过关，直接朝指定位置狂跑即可；如果是通缉任务，只要奔跑到靠近指定位置附近，地图就会出现目标的所在位置（靠近地图中央），无需一批批清理以引出目标。



任务12：断ち切る者（佐助END）

主控角色	佐助（“鹰”）	完成报酬	2000NP	S级条件	时间：240秒内
任务流程	击倒鸣人				损伤：100以下
					击破数：1以上

要点 最后一关，作为BOSS的鸣人体力自然是高得令人发指，而玩到现在相信各位都很了解鸣人的特性了，因此也不用酷洛洛多解释。推荐佐助远距离时蓄力准备千鸟，鸣人一靠近就将其打飞，伤害也不差；近距离则用○○○△限制他的替身术。为避免其体力不足时连续奥义，玩家可以抢先在其体力不足时改用奥义战术，毕竟佐助的奥义起动时间比鸣人要快上一大截。击败鸣人后就能观看佐助END了。

任务13：繋ぎ止める者（鸣人END）

主控角色	鸣人	完成报酬	2000NP	S级条件	时间：300秒内
任务流程	击倒佐助（“鹰”）				损伤：100以下
					击破数：1以上

要点 与“断ち切る者”视点相反的一关，使用鸣人对付佐助要相对难一点，远距离除蓄力△○，也可以用查克拉冲刺优先让其硬直，因为互相使用打击的话鸣人实在难说有优势，因此要稳中取胜。同时也要注意佐助的奥义，用过的都知道，一旦有准备动作就要立即做好防御应对。虽然佐助体力到达一半就会触发QTE，但这半管的体力与之前鸣人一管体力相差无几。完成QTE后即可观看鸣人END。

通关特典 开放新卡片碎片，可以通过在困难和激难模式下完成任务获得。

外传1：逃亡

主控角色	团藏	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：600秒内
任务流程	消灭所有侍→到达指定位置→消灭所有侍→到达指定位置				损伤：150以下
					击破数：230以上

要点 团藏的蓄力△○可以攻击远距离大片杂兵，基本一击一片。注意这里的中BOSS侍攻击时会不断发射剑气，虽然攻击力不高，但干扰力十足；此外这里的通缉任务目标早早就出现，但却需要临到最后的指定位置前才能进入其通道，因此也很考验玩家的刷杂兵速度。

外传2：マダラの行动

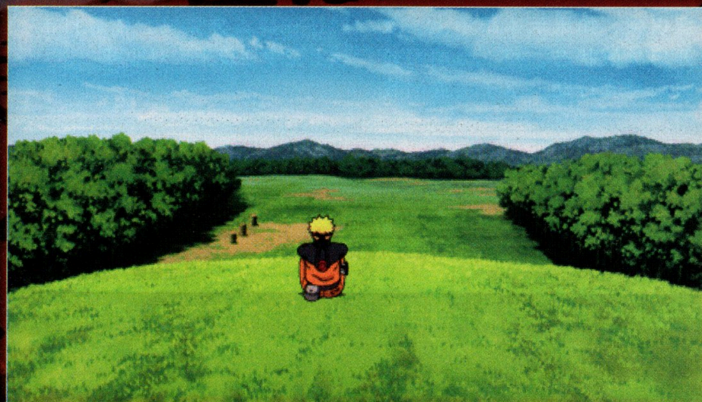
主控角色	斑	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：660秒内
任务流程	持续战斗5分钟→消灭所有敌人→消灭所有根の者				损伤：100以下
					击破数：250以上

要点 本话刷杂兵的难度并不高，但要拿S评级，受伤统计这一项就比较苛刻了。留意最后一批的敌人中的中BOSS，其忍术会令斑进入短时间的麻痹，要留意地面的结印并及时回避。

外传3：キラービーのもとへ

主控角色	鬼鲛	完成报酬	1000NP	S级条件	时间：360秒内
任务流程	到达指定位置→消灭所有云隐上忍（中BOSS）→到达指定位置				损伤：50以下
					击破数：150以上

要点 本任务主要以中BOSS为目标，消灭完后直接前往指定位置完成任务即可。至于S评价，留待习惯的角色去做通缉任务时顺便完成即可。



极限任务攻略

“チャレンジ”任务系列

该系列的极限任务全部为BOSS战，由于均为车轮战，玩家必须分配好自己的体力，避免在之前的战斗消耗太多，对后面的战斗造成风险。另外还要注意部分具有特殊效果的BOSS，如附加中毒的大蛇丸，不会硬直的尾兽状态鸣人以及奇拉比等。完成所有“チャレンジ”的挑战任务将可获得战斗卡片“クシナ”。

チャレンジ 卷ノ一

出现条件	完成第一章
任务流程	击倒卡卡西→击倒樱→击倒蝎（自身傀儡）

チャレンジ 卷ノ二

出现条件	完成第二章
任务流程	击倒大蛇丸→击倒鸣人（九尾”四本目”）

チャレンジ 卷ノ三

出现条件	完成第三章
任务流程	击倒阿斯玛→击倒飞段→击倒角都

チャレンジ 卷ノ四

出现条件	完成第四章
任务流程	击倒水月→击倒大蛇丸→佐助

チャレンジ 卷ノ五

出现条件	完成第五章
任务流程	击倒阿飞→击倒迪达拉→击倒鼬

チャレンジ 卷ノ六

出现条件	完成第六章
任务流程	击倒佐助→击倒奇拉比（八尾之衣）

チャレンジ 卷ノ七

出现条件	完成第七章
任务流程	击倒佩恩畜生道→击倒小南→自来也（仙人模式）

チャレンジ 卷ノ八

出现条件	完成第八章
任务流程	击倒佩恩天道→击倒鸣人（九尾“六本目”）

チャレンジ 卷ノ九

出现条件	完成第最终章
任务流程	击倒艾（雷影）→击倒照美冥（水影）→击倒大野木（土影）→击倒我爱罗（风影）→击倒团藏（火影）

“连讨の极み”任务系列

该系列的挑战任务是要在指定时间内完成一定的连讨数，场景内的杂兵与中BOSS均为无限刷新，同时分为几个刷新点。不断开连讨进而持续累积是该系列任务的要诀，这里并不推荐往多个刷新点游走刷怪，而是在同一刷新点不停刷连讨数，避免中断后又要重新再来，推荐基本攻击范围较广的角色。

连讨の极み 卷ノ一

出现条件	完成第一章
任务流程	10分钟内完成100连讨

连讨の极み 卷ノ二

出现条件	完成第四章
任务流程	10分钟内完成200连讨

连讨の极み 卷ノ三

出现条件	完成第八章
任务流程	10分钟内完成300连讨

“极限の战い”任务系列

该系列任务时要求玩家以体力不足的情况下（约30%体力），消灭场上的所有敌人。敌人均由杂兵与中BOSS组成，一般情况下应优先消灭中BOSS，可以降低被偷袭时造成高伤害的风险。与“连讨の极み”任务系列一样，推荐基本攻击范围较广的角色。当同时完成“连讨の极み”和“极限の战い”的所有任务后，将奖励战斗卡片“大蛇丸”。

极限の战い 卷ノ一

出现条件	完成第二章
任务流程	消灭100敌人

极限の战い 卷ノ二

出现条件	完成第六章
任务流程	消灭200敌人

极限の战い 卷ノ三

出现条件	完成第最终章
任务流程	消灭300敌人

追加挑战任务

当完成“チャレンジ”、“极限の战い”、“连讨の极み”的所有系列任务后，就会开启下列的追加挑战任务，除“ペインの力”外，其余的难度都不低，因此下面特意列出这些任务的攻略要点。当所有挑战任务完成后，就能获得战斗卡片“ラスト カ-ド”。

追加挑战任务：ペインの力

任务流程	消灭所有敌人

要点 5个佩恩会在5个杂兵群中帮助玩家消灭杂兵，杂兵分为三批，消灭所有杂兵后完成任务。

追加挑战任务：兄弟を讨て

任务流程	击倒两个影分身鼬→击倒佐助（黑装束）→鼬（须佐能乎）

要点 一开始1对2的局面是难点，尽可能地把两个鼬分开，然后逐一击破。最后的鼬为须佐能乎形态，打法可参考流程攻略中第五章的“须佐能乎”。



妙木山

任务流程	10分钟内击倒影分身自来也、影分身鸣人→击倒自来也（仙人模式）→击倒鸣人（仙人模式）

要点 影分身自来也为BOSS角色（两个），而影分身鸣人则为杂兵，由于鸣人影分身体力不低，一套忍术可能还秒不了，角色选择方面最好在有着较强的牵制能力，如鼬的○○○○△等。仙人模式的自来也依然是最麻烦的BOSS，主要是其第三段打击无法防御，因此尽可能先回避后反击，不然在互抢的情况下我方完全没有胜算。至于仙人模式的鸣人倒是比较简单，只要留意他的奥义时机，并迅速上前打断即可。另外选角等级无需太高（当然99级除外），因为这样击败BOSS时就可以顺便升级，变相回复所有的体力以及查克拉。

最终ミッション

条件条件	完成除此外所有极限模式的任务
任务流程	消灭所有四象偶忍→击倒佩恩六道→击倒佐助（“鹰”）、鸣人（仙人模式）

要点 理论上是难度最高的一关，但合理的选角可以让战斗变得较为轻松，这里酷洛洛依然推荐选用鼬，利用之前的四象偶忍蓄积觉醒槽，当佩恩六道出现时可以将他们聚集在一起，然后立即进入觉醒状态，以须佐能乎的△○、3～4次攻击即可同时解决6个BOSS，非常霸道。随后的佐助和鸣人则推荐用奥义来打游击，当击倒其中一个之后，就可以用○○○○△慢慢玩弄另外一个了。

附录 全卡片效果与入手章节

表中“入手章节”一项，“碎片”表示在该章节中通过完成任务、或商店购买卡片包获得卡片的碎片，从而组合成完成的卡片。

战斗卡片（バドルカード）

编号	名称	效果	入手章节
1	ナルト	查克拉上升（中）	序章：宝物箱A
2	サクラ	攻击力上升（中）	序章：腕试し
3	カカシ	忍术上升（中）	一章：デイダラ追迹
4	シカマル	防御力上升（中）	三章：遭遇の予感
5	チョウジ	体力上升（中）	二章：碎片
6	いの	运上升（中）	二章：碎片
7	ネジ	忍耐力上升（中）	一章：碎片
8	リー	速度上升（中）	一章：五封结界
9	テンテン	忍具威力上升（中）	一章：碎片
10	ガイ	觉醒槽蓄积速度上升（中）	一章：カカシ班支援任务
11	里を一望するナルト	体力、查克拉上升（小）	序章：碎片
12	纲手	体力、攻击力上升（中）	序章：碎片
13	自来也	查克拉、忍术上升（中）	七章：自来也豪杰物语
14	自来也仙人モード	自来也专用。觉醒时变为“自来也（仙人模式）”模式	七章：仙人モード
15	サイ	查克拉槽回复速度上升（小）	二章：碎片
16	超兽伪画・狮子	攻击力上升（小）	二章：碎片
17	超兽伪画・鸟	忍术上升（小）	二章：碎片
18	友情	共斗奖励时，防御力上升（大）	二章：碎片
19	ヤマト	防御力、忍耐力上升（中）	二章：碎片
20	ヒナタ	会心率上升（小）	八章：木ノ叶总动员
21	シノ	忍具造成的伤害减少（小）	三章：碎片
22	キバ	攻击力、速度上升（中）	三章：碎片
23	赤丸	运上升（小）	三章：碎片
24	我爱罗	查克拉、忍耐力上升（中）	一章：木ノ叶と砂
25	テマリ	忍术、速度上升（中）	一章：碎片
26	カンクロウ	体力、防御力上升（中）	一章：碎片
27	カンクロウの傀儡	查克拉上升（小）	一章：碎片
28	バキ	攻击力上升（小）	一章：碎片
29	由良	忍术上升（小）	一章：碎片
30	エビゾウ	忍耐力上升（小）	二章：碎片
31	チヨ	防御力上升（小）	二章：碎片
32	傀儡・父	体力上升（小），忍具威力上升（小）	二章：碎片
33	傀儡・母	查克拉上升（小），忍具威力上升（小）	二章：碎片
34	白秘技・十机近松の集	速度、运上升（小）	二章：碎片
35	决意するリー	体力、攻击力上升（小）	二章：碎片
36	真剣なガイ	体力、防御力上升（小）	二章：碎片
37	观察するネジ	查克拉、防御力上升（小）	三章：碎片
38	イタチ	忍术、速度上升（小）	五章：须佐能乎
39	幻术の鸟	查克拉上升（中）	三章：碎片
40	鬼鲛	查克拉、攻击力上升（中）	最终章：蛸と鲛
41	デイダラ	燃烧效果免疫	五章：”暁”を追つて
42	起爆粘土・蜘蛛型	忍术上升（小）	三章：碎片
43	起爆粘土・鸟型	忍术上升（小）	三章：碎片
44	起爆粘土・C3	忍术上升（小）	三章：碎片
45	サソリ	忍具变为“毒クナイ”	一章：傀儡师
46	傀儡・ヒルコ	攻击力上升（小）	二章：碎片
47	傀儡・三代目风影	忍具威力上升（中）	三章：碎片
48	自分傀儡	毒效果免疫	二章：碎片
49	赤秘技・百机の操演	攻击力上升（小）	三章：碎片
50	角都	忍术、忍耐力上升（中）	三章：ナルトの新技
51	角都の能力	查克拉、忍术、防御力上升（中）	四章：碎片
52	地怨虞の角都	攻击力、防御力上升（中）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
53	角都・火遁面	忍术上升（小）	四章：碎片
54	角都・风遁面	忍耐力上升（小）	四章：碎片
55	角都・雷遁面	攻击力上升（小）	四章：碎片
56	角都・水遁面	防御力上升（小）	四章：碎片
57	飞段	攻击力、防御力上升（中）	三章：シカマルの才
58	飞段仪式モード	受到打击攻击时，20%的几率不会硬直	四章：碎片
59	ゼツ	捡取道具时，5%的几率回复少量体力	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
60	冷ややかなゼツ	体力上升（中）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
61	心配するトビ	运上升（中）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
62	トビ	替身术时50%的几率不消耗查克拉	六章：碎片
63	マダラ	受到忍术攻击时，20%的几率自动使用替身术	最终章：摇れる想い
64	小南	受到打击攻击时，20%的几率自动使用替身术	七章：雨隐れの里
65	畜生道(男)	忍术上升（小）	八章：碎片
66	饿鬼道	查克拉上升（中）	八章：碎片
67	人间道	防御力上升（小）	八章：碎片
68	修罗道	攻击力上升（小）	八章：碎片
69	地狱道	体力上升（中）	八章：碎片
70	天道	攻击力、忍术上升（中）	八章：平和への道
71	畜生道(女)	忍耐力上升（小）	最终章：碎片
72	ペイン六道	攻击力、防御力、忍术、忍耐力上升（中）	八章：商店30000NP购买
73	外道魔像	体力、查克拉上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
74	イルカ	体力、查克拉上升（小）	序章：碎片
75	ミナト	查克拉冲刺时，消耗的查克拉减半	八章：暴走の果て
76	クシナ	查克拉蓄满时，攻击力上升（大）	完成挑战任务下所有“チャレンジ”任务
77	パックン	速度上升（小）	一章：碎片
78	シズネ	体力、查克拉上升（小）	序章：碎片
79	トントン	运上升（小）	序章：碎片
80	红	查克拉上升（小），击倒敌人时获得经验+5%	四章：碎片
81	アスマ	体力上升（小），击倒敌人时获得经验+5%	四章：碎片
82	イズモ	体力、攻击力上升（小）	四章：碎片
83	コテツ	查克拉、忍术上升（小）	四章：碎片
84	アンコ	捡取道具时，若道具为“くし团子”，回复量上升	五章：碎片
85	エビス	体力、运上升（小）	一章：碎片
86	木ノ叶丸	查克拉、忍术上升（小）	一章：碎片
87	ウドンとモエギ	忍耐力上升（中）	一章：碎片
88	ライドウ	攻击力上升（中）	五章：碎片
89	アオバ	防御力上升（中）	五章：碎片
90	イビキ	忍术上升（中）	八章：碎片
91	いのいち	忍耐力上升（中）	最终章：碎片
92	シカク	运上升（中）	最终章：碎片
93	チョウザ	攻击力、防御力上升（小）	最终章：碎片
94	ダンゾウ	忍术终结时奖励变为2倍	最终章：眼で语る斗い
95	ホムラ	防御力上升（小）	四章：碎片
96	コハル	忍耐力上升（小）	四章：碎片
97	マダム・しじみ	运上升（中）	序章：碎片
98	大蛇丸	查克拉、攻击力上升（中）	完成挑战任务下所有“连讨の极み”、“极限の斗い”任务
99	カブト	体力、攻击力上升（中）	三章：碎片
100	决意するサクラ	打击的第一击，25%的几率出现会心一击	三章：碎片
101	九尾“一本目”	攻击力、忍术、防御力、忍耐力上升（中）	二章：商店20000NP购买
102	九尾“三本目”	查克拉、体力上升（小）	三章：碎片
103	九尾“四本目”	鸣人专用。觉醒时变为“九尾‘四本目’”模式	二章：暴走
104	サスケ	忍术、速度上升（中）	四章：サスケと大蛇丸
105	サスケ咒印状态2	忍耐力、速度上升（中）	七章：碎片
106	新生第七班	共斗奖励时，查克拉槽回复速度加快（小）	三章：碎片
107	“仲间”の绘	共斗奖励时，防御力、忍耐力上升（中）	三章：商店30000NP购买
108	シン	攻击力、忍术上升（中）	三章：碎片
109	一尾	体力、查克拉上升（中），攻击力上升（大）	一章：碎片
110	二尾	体力、查克拉上升（中），忍术上升（大）	四章：商店30000NP购买
111	三尾	体力、查克拉上升（中），防御力上升（大）	六章：碎片
112	ユギト	查克拉手里剑消耗查克拉减半	四章：商店30000NP购买
113	地陆	查克拉、忍耐力上升（小）	四章：碎片
114	おつさんおんぶ	速度上升（极大）	三章：商店30000NP购买
115	特制兵粮丸	击倒敌人时，5%的几率出现查克拉玉	五章：商店50000NP购买
116	影分身修业	击倒敌人时获得经验上升10%	五章：商店50000NP购买
117	风遁・螺旋手里剑	鸣人专用。奥义变为“风遁・螺旋手里剑”	三章：ナルトの新技
118	テウチ	体力上升（中）	序章：商店3000NP
119	アヤメ	查克拉上升（中）	序章：商店3000NP
120	ザンゲイ	运上升（中）	四章：碎片

编号	名称	效果	入手章节
121	报酬	捡取道具时，若道具为“くし団子”，效果变为获得“巾着（获得NP）”	四章：碎片
122	手里剑术	忍具为苦无（クナイ）时，同时投掷数量上升	六章：碎片
123	起爆札付きクナイ	忍具变为“起爆札付きクナイ”	六章：碎片
124	影真似手里剑	鹿丸专用。忍术“落式起爆札”变为“影真似手里剑”	三章：シカマルの才
125	心转身の术	在地图上显示壶以及木箱的位置	五章：碎片
126	守るべきもの	体力20%以下时，自动回复体力	四章：碎片
127	サスケの实力	受到打击攻击时自动使用替身术	四章：宝物箱
128	火遁・豪龙火の术	佐助（“蛇”）专用。咒印状态2时，忍术“火遁・豪火球の术”变为“火遁・豪龙火の术”	五章：须佐能乎
129	千鸟刀	满体力时，忍术上升（极大）	五章：碎片
130	强力滋养丸	捡取道具回复体力时，回复量上升（小）	五章：碎片
131	实验	体力50%以下时，觉醒槽逐渐轻微上升	六章：商店50000NP购买
132	转生の卷物	需查克拉槽蓄满。若体力为0会自动回满，同时查克拉变为0	七章：碎片
133	若かりし三代目	查克拉上升（中）	六章：碎片
134	幼少の大蛇丸	忍耐力上升（中）	六章：碎片
135	木ノ叶隐れの大蛇丸	防御力上升（中）	六章：碎片
136	“晓”の大蛇丸	忍术上升（中）	六章：碎片
137	白蛇の大蛇丸	攻击力上升（中）	六章：碎片
138	幼少のアンコ	运上升（大）	六章：碎片
139	アンコと大蛇丸	需LV10以下。捡取道具回复体力时，回复量上升（中）	六章：碎片
140	水月	攻击力、忍耐力上升（中）	五章：碎片
141	香磷	查克拉、运上升（中）	五章：碎片
142	重吾	体力、防御力上升（中）	五章：碎片
143	咒印实验体	体力、攻击力上升（小）	五章：碎片
144	键束	完成任务时，若获得卡片碎片的数量在5个以上，获得未得到的碎片几率上升	五章：碎片
145	神乐心眼する香磷	忍耐力上升（中）	五章：碎片
146	暴れる重吾	攻击力上升（中）	五章：碎片
147	咒印を使うサスケ	防御力上升（中）	五章：碎片
148	奋战する水月	攻击力上升（中）	五章：碎片
149	记忆の中の君麻吕	15级以下时，已安装的卡片，熟练度上升速度加快	五章：碎片
150	老紫	使用蓄力忍术击倒敌人时，会出现查克拉玉	六章：碎片
151	猫バア	体力上升（中）	六章：碎片
152	デンカ	忍术上升（中）	六章：碎片
153	ヒナ	忍耐力上升（小）	六章：碎片
154	タマキ	查克拉上升（中）	六章：碎片
155	急ぐサスケ	攻击被防御时，20%的几率出现防御崩坏	七章：碎片
156	大规模な探索	击倒敌人时，道具出现的几率上升	七章：碎片
157	里情报	冲刺冲击时我方变得有利	七章：碎片
158	歪んだカブト	未受攻击时，随着行动觉醒槽逐渐轻微上升	七章：碎片
159	C2ドラゴン	忍术、速度上升（小）	六章：碎片
160	C4カルラ	攻击力、防御力上升（小）	六章：碎片
161	力说するデイダラ	忍耐力、运气上升（小）	七章：碎片
162	究极艺术・C0	觉醒槽蓄满时，第一段打击附加“燃烧”效果	七章：碎片
163	绝妙の机转	忍耐力、运气上升（小）	七章：碎片
164	变装した自来也	提高能力值的道具效果延长	八章：碎片
165	半藏	攻击力、忍术上升（小）	八章：碎片
166	サンショウウオ	防御力、忍耐力上升（小）	八章：碎片
167	若かりし自来也	忍耐力、运上升（小）	八章：碎片
168	若かりし纲手	攻击力、防御力上升（小）	八章：碎片
169	若かりし大蛇丸	忍术、速度上升（小）	八章：碎片
170	赤ん坊のナルト	战斗开始时若LV为9的倍数，觉醒时间变为2倍	八章：碎片
171	かつての九尾	战斗开始时若LV为9的倍数，出击时觉醒槽蓄满	八章：碎片
172	子供の顷の弥彦	体力、攻击力上升（小）	八章：碎片
173	子供の顷の小南	速度、运上升（小）	八章：碎片
174	子供の顷の长门	查克拉、忍术上升（小）	八章：碎片
175	さとす自来也	防御力、忍耐力上升（小）	八章：碎片
176	雨隐れの思い出	捡取道具回复体力时，对同伴同样有效	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
177	轮回眼	体力50%以下时，觉醒槽逐渐轻微上升	八章：商店50000NP购买
178	六道仙人	战斗开始时若LV为6的倍数，忍术消耗的查克拉减半	八章：商店40000NP购买
179	うちはと千手	共斗奖励时，攻击力上升（大）	最终章：商店50000NP购买
180	ガマブン太	仙人专用。文太攻击力上升（极大）	八章：新たな力
181	ガマ龙	运上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
182	ガマ吉	体力、查克拉上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
183	ガマケン	防御力上升（小）	八章：碎片
184	ガマヒロ	忍耐力上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
185	フカサク	体力、攻击力上升（小）	最终章：碎片
186	シマ	查克拉、忍术上升（小）	最终章：碎片
187	こうすけ	速度上升（小）	最终章：碎片
188	大蛤蟆仙人	攻击力、忍术上升（小）	八章：碎片
189	リュウスイ	运上升（中）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
190	口寄せ动物・カメレオン	忍耐力上升（小）	八章：碎片
191	口寄せ动物・蟹	防御力上升（小）	八章：碎片
192	口寄せ动物・犬	攻击力上升（小）	八章：碎片
193	口寄せ动物・鸟	忍术上升（小）	八章：碎片
194	黑装束のサスケ	查克拉、速度上升（中）	五章：イタチの影
195	麒麟	佐助专用。奥义变为“麒麟”	五章：兄と弟
196	イタチの须佐能乎	觉醒时攻击力、忍术上升（大）	七章：碎片
197	这い出る大蛇丸	体力、防御力上升（小）	七章：碎片
198	フガク	查克拉、忍耐力上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
199	ミコト	体力、防御力上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
200	初代火影	体力、忍术上升（小）	七章：商店20000NP购买
201	二代目火影	查克拉、攻击力上升（小）	七章：商店20000NP购买
202	三代目火影	体力、防御力上升（小）	七章：商店20000NP购买
203	过去のマダラ	替身术时消耗查克拉减半	七章：碎片
204	うちは一族	觉醒槽蓄积速度加快（小）	七章：碎片
205	千手一族	蓄力忍术的蓄力时间轻微缩短	七章：碎片
206	正体	“气绝”效果无效	ゲームクリア
207	自来也の暗号	对贝恩（ペイン）的伤害提高20%	最终章：碎片
208	シホ	运升（中）	最终章：碎片
209	ナルトの泪	共斗奖励时，觉醒槽逐渐上升	最终章：碎片
210	励ますイルカ	体力、运上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
211	ほほえむ红	LV上升时，觉醒槽蓄满	最终章：碎片
212	ウインクするシカマル	任务完成时，若取得卡片碎片数不足5个，奖励多一张碎片	最终章：碎片
213	“晓”のサスケ	忍术上升（小）	七章：碎片
214	“晓”の水月	攻击力上升（小）	七章：碎片
215	“晓”の香磷	忍耐力上升（小）	七章：碎片
216	“晓”の重吾	防御力上升（小）	七章：碎片
217	キラービー	速度上升（大），忍具威力上升（中）	六章：云隐れ潜入
218	八尾の衣	攻击被防御时，20%的几率出现防御崩坏	七章：碎片
219	八尾	体力、查克拉上升（中）、忍耐力上升（大）	七章：碎片
220	ビーの气合	奇拉比专用。觉醒变为“第二版（キラ-ビーバージョン2）モード”模式	最终章：蛸と鲛
221	万华镜写轮眼	佐助（“鹰”）专用。奥义变为“天照”	六章：サスケ对八尾
222	“鹰”のサスケ	查克拉、速度上升（大）	六章：云隐れ潜入
223	エー	攻击力、速度上升（中）	最终章：雷影爆进
224	ジェイ	速度上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
225	ジェイの后辈	运上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
226	サムイ	防御力、忍耐力上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
227	オモイ	查克拉、忍术、忍耐力上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
228	カルイ	体力、攻击力上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
229	息卷くコテツ	查克拉蓄满时，获得经验增加10%	最终章：碎片
230	カツユ	查克拉上升（大）	最终章：碎片
231	忍术吸收	防御忍术攻击时，查克拉回复	最终章：碎片
232	オビト	查克拉、忍耐力上升（小）	最终章：碎片
233	リン	体力、防御力上升（小）	最终章：碎片
234	サクモ	攻击力、防御力上升（小）	最终章：碎片
235	ツメ	体力上升（中）	宝物箱
236	黑丸	运气、速度上升（小）	序章～三章：宝物箱
237	シビ	查克拉上升（中）	最终章：碎片
238	应急手当	捡取道具“千两箱”时，体力少量回复	最终章：碎片
239	不意打ち	体力回复满时，第一段打击攻击为会心一击	最终章：碎片
240	ペインの能力	体力回复满时，奥义威力倍增	最终章：碎片
241	归还	任务开始时角色出现能力值增益效果	最终章：碎片
242	心配するヒナタ	运上升（极大）	最终章：碎片
243	雷兽走りの术	卡卡西专用。蓄力忍术“雷切”变为“雷兽走りの术”	八章：混乱の木ノ叶
244	九尾”六本目”	鸣人专用。觉醒时变为“九尾‘六本目’”模式	八章：朱の怒り
245	九尾”八本目”	觉醒中，体力50%以下时，查克拉自动回复	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
246	チャクラ急回复	查克拉槽回复速度上升（大）	最终章：碎片
247	ナルト仙人モード	查克拉、忍耐力上升（小）	八章：新たな力
248	コウ	查克拉、忍耐力上升（小）	最终章：碎片

编号	名称	效果	入手章节
249	奋斗するイルカ	防御力上升（中）	最终章：碎片
250	木ノ叶の暗部	忍耐力上升（中）	最终章：碎片
251	若かりしダンゾウ	查克拉、速度上升（小）	最终章：碎片
252	成长した长门	忍术上升（中）	最终章：碎片
253	成长した弥彦	攻击力上升（中）	最终章：碎片
254	成长した小南	速度、运上升（小）	最终章：碎片
255	外道・轮回转生の术	查克拉玉回复量上升	最终章：碎片
256	タズナ	体力、运上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
257	イナリ	体力、速度上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
258	五影会谈の我爱罗	我爱罗专用。忍术“砂时雨”变为“连弹・砂时雨”	最终章：五影会谈
259	五影会谈のテマリ	忍术上升（中）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
260	五影会谈のカンクロウ	忍耐力上升（中）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
261	オオノキ	攻击力、忍术上升（大）。100连讨时会陷入“气绝”效果	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
262	赤ツチ	防御力上升（中）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
263	黑ツチ	攻击力上升（中）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
264	メイ	蓄力忍术命中敌人时附加“毒”效果	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
265	长十郎	速度、运上升（中）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
266	青	查克拉、体力上升（中）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
267	シ−	防御力、忍耐力上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
268	ダルイ	攻击力、忍术上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
269	火影のダンゾウ	团藏专用。刃具变为带贯通效果的“两刃クナイ”	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
270	フ−	体力、忍术上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
271	トルネ	查克拉、攻击力上升（小）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
272	写轮眼のダンゾウ	受到忍术攻击时，使用替身术不消耗查克拉	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
273	侍	攻击力上升（中）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
274	ミフネ	攻击忍者时，10%的几率出现会心一击	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
275	オキスケ	忍耐力上升（中）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
276	ウラカク	防御力上升（中）	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
277	本气の鬼鲛	鬼鲛专用。忍术“水遁・水分身の术”变为“鲛肌冲爆”，“水遁・爆水冲破”变为“鲛肌凶乱”	最终章：キラ−ビ−の元へ
278	サスケの才能	连段忍术“千鸟流し”变为“炎遁・加具土命”	最终章：“鹰”の进行
279	开眼	佐助专用。觉醒时变为“须佐能乎”模式	最终章：眼で语る斗い
280	メモを取るキラ−ビ−	奇拉比专用。刃具变为“雷遁えんぴつ”	通关后，完成困难和激难难度下的任务获得碎片
281	プレゼントカ−ド	共斗奖励时，获得经验变为1.5倍	完成所有双人任务
282	ラストカ−ド	奥义发动时查克拉消耗量减半	完成所有挑战任务

地图卡片（マップカ−ド）

编号	名称	效果	入手章节
1	サクラ	去除岩石以开通路线	序章：サクラ
2	ヤマト	在障碍物（岩）前使用可以生成桥以连接路线	二章：ヤマト
3	我爱罗	消除障碍物（砂）以开通路线	最终章：我爱罗
4	水月	消除障碍物（污れ）以开通路线	五章：水月
5	重吾	消除障碍物（铁块）以开通路线	四章：重吾
6	いの	有鸟在附近的地图上可以发现宝箱的位置	一章：いの
7	フカサク＆シマ	在有青蛙存在的场所使用，可以进入之前无法进入的路线	七章：フカサク＆シマ
8	サイ	在特定场所使用可以开启隐藏的路线	三章：サイ
9	ナルト	完成最终章的必须道具之一	最终章：繋ぎ止める者
10	サスケ	完成最终章的必须道具之二	最终章：断ち切る者
11	香磷	显示封印场所的解封条件	最终章：香磷
12	シカマル	在终级之路模式中，任务开始前就能查看任务的等级	序章：シカマル
13	大蛇丸	完成任务时地图会有宝物箱刷新	六章：大蛇丸
14	テンテン	在商店购物时随机打折	八章：テンテン
15	シノ	在特定的地图格子可以查看当前章节的“锭前”格子的所需密码	三章：シノ
16	イルカ	可以选择简单（やさしい）难度进行游戏	序章：イルカ
17	カカシ	可以选择困难（难しい）难度进行游戏	三章：カカシ
18	自来也	可以选择困难（激むずかしい）难度进行游戏	七章：自来也

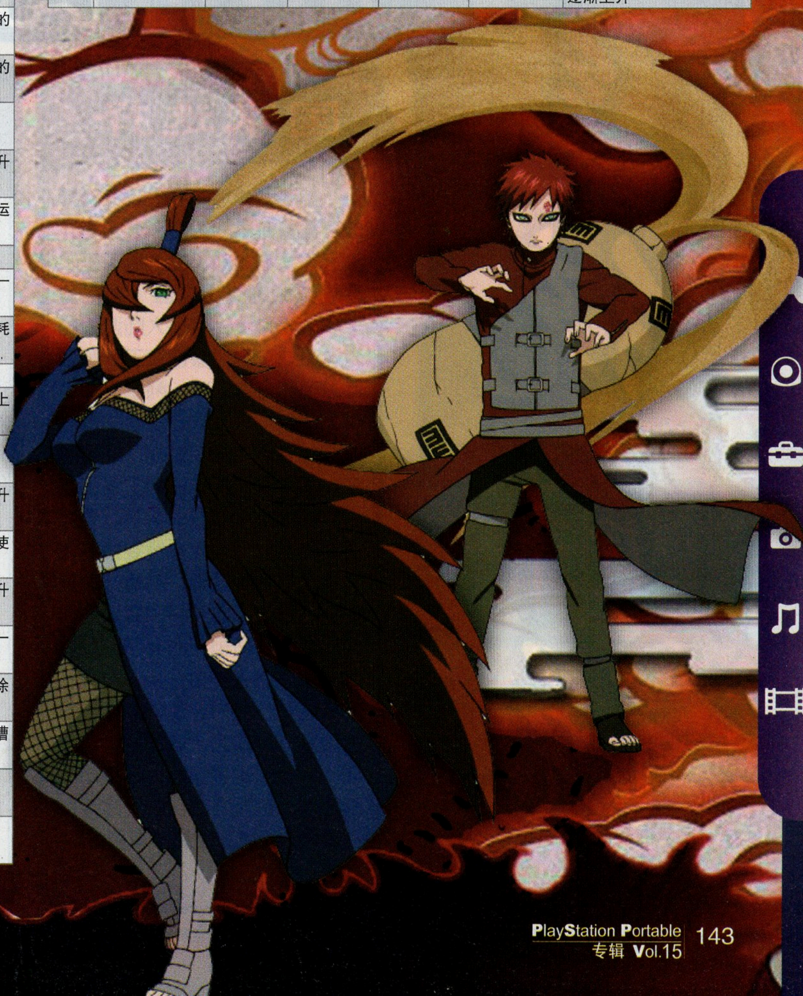


全卡片组合效果一览

编号	组合名	卡片1	卡片2	卡片3	卡片4	效果
1	第七班	ナルト	サクラ	カカシ	−	体力、查克拉上升（中）
2	新生第七班	ナルト	サクラ	ヤマト	サイ	共斗奖励时，查克拉蓄积速度加快
3	旧第七班	ナルト	サクラ	サスケ	カカシ	查克拉蓄满时，经验值上升10%
4	ガイ班	ネジ	リ−	テンテン	ガイ	觉醒槽蓄满时，打击的第一击必定会心
5	アスマ班	シカマル	チョウジ	いの	アスマ	体力全满时，攻击力上升（极大）
6	红班	ヒナタ	シノ	キバ	红	查克拉玉的回复量上升
7	砂の三姐弟	我爱罗	テマリ	カンクロウ	−	体力、防御力上升（中）
8	カンクロウ出阵	カンクロウ	カンクロウの傀儡	−	−	攻击力、防御力上升（中）
9	砂の上役	バキ	由良	エビゾウ	チヨ	体力、查克拉上升（大）
10	チヨ出阵	チヨ	傀儡・父	傀儡・母	白秘技・十机近松の集	忍具威力大幅上升
11	木ノ叶の三忍	纲手	自来也	大蛇丸	−	冲刺冲击时我方变得有利
12	超兽伪画	サイ	超兽伪画・狮子	超兽伪画・鸟	−	攻击力、忍术、速度上升（中）
13	キバ出阵	キバ	赤丸	−	−	攻击力、速度上升（中）
14	ガマの师弟	ナルト	自来也	−	−	忍术上升（大）
15	片思い	ナルト	サクラ	−	−	查克拉玉的回复量上升
16	告白	ナルト	ヒナタ	−	−	忍耐力上升（大）
17	亲友	シカマル	チョウジ	−	−	体力、防御力上升（中）
18	青春フルパワ−	リ−	ガイ	−	−	速度、运上升（中）
19	热きライバル	カカシ	ガイ	−	−	忍术、速度上升（中）
20	木ノ叶の四娘	サクラ	いの	テンテン	ヒナタ	运上升（极大）
21	九尾の人柱力	ナルト	かつての九尾	−	−	查克拉、攻击力、忍耐力上升（中）
22	八尾の人柱力	キラ−ビ−	八尾	−	−	体力、忍术、防御力上升（中）

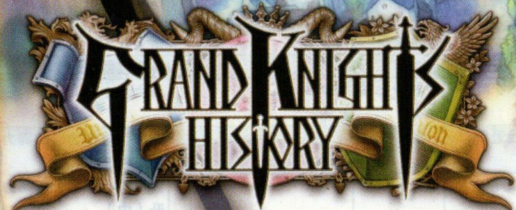


编号	组合名	卡片1	卡片2	卡片3	卡片4	效果
23	一乐の亲子	テウチ	アヤメ	–	–	捡取道具拉面（ラ–メン）时，恢复所有查克拉
24	ナルト一家	ナルト	ミナト	クシナ	–	奥义消耗查克拉减半
25	エビス班	木ノ叶丸	ウドンとモエギ	エビス	–	体力、运上升（中）
26	ナルトの师	自来也	イルカ	カカシ	フカサク	查克拉、忍耐力上升（大）
27	讨伐部队	シカマル	アスマ	イズモ	コテツ	攻击力、忍术、速度上升（中）
28	救援部队	チョウジ	いの	ライドウ	アオバ	防御力、忍耐力、运上升（中）
29	はたけ亲子	カカシ	サクモ	–	–	忍术上升（大）
30	山中亲子	いの	いのいち	–	–	运上升（大）
31	奈良亲子	シカマル	シカク	–	–	防御力上升（大）
32	秋道亲子	チョウジ	チョウザ	–	–	攻击力上升（大）
33	油女亲子	シノ	シビ	–	–	忍耐力上升（大）
34	犬塚亲子	キバ	ツメ	–	–	攻击力、防御力上升（中）
35	犬塚の忍犬	赤丸	黑丸	–	–	速度上升（大）
36	犬塚参上	キバ	赤丸	ツメ	黑丸	体力上升（极大）
37	カカシの回想	オビト	リン	サクモ	ミナト	查克拉上升（极大）
38	日向一族	ネジ	ヒナタ	コウ	–	速度、运上升（大）
39	木ノ叶の上役	ダンゾウ	ホムラ	コハル	–	查克拉蓄满时，经验值上升10%
40	火影执务室メンバ–	纲手	シズネ	トントン	–	捡取道具回复体力时，对队友同样有效
41	蛇と侧近	大蛇丸	カブト	–	–	觉醒槽蓄满时，打击的第一击附加中毒效果
42	绘本の中の兄弟	サイ	シン	–	–	共斗奖励时，速度上升（大）
43	守护忍十二士	アスマ	地陆	–	–	共斗奖励时，攻击力上升（大）
44	木ノ叶の守卫	イズモ	コテツ	–	–	共斗奖励时，防御力上升（大）
45	大蛇丸の成长	幼少の大蛇丸	木ノ叶隐れの大蛇丸	“晓”の大蛇丸	白蛇の大蛇丸	毒、燃烧效果无效
46	アンコの记忆	アンコ	幼少のアンコ	アンコと大蛇丸	–	任务开始时角色出现能力值增益效果
47	“蛇”のサスケ	サスケ	サスケ咒印状态2	–	–	查克拉上升（大）
48	“蛇”结成	サスケ	水月	香磷	重吾	共斗奖励时，查克拉回复速度加快
49	奋斗する“蛇”	神乐心眼する香磷	暴れる重吾	咒印を使うサスケ	奋战する水月	击倒敌人时，会有10%的几率出现查克拉玉
50	秘密の商店	猫バア	ヒナ	デンカ	タマキ	捡取道具千两箱所得的NP加倍
51	三忍诞生	半藏	若かりし自来也	若かりし纲手	若かりし大蛇丸	气绝效果无效
52	雨の子供たち	子供の顷の弥彦	子供の顷の小南	子供の顷の长门	–	击倒敌人时经验值上升10%
53	“鹰”结成	“晓”のサスケ	“晓”の水月	“晓”の香磷	“晓”の重吾	体力、查克拉、速度、运上升（大）
54	ビ–ビ–ビ–ビ–	キラ–ビ–	八尾の衣	八尾	ビ–の气合	觉醒时间变为2倍
55	一族の因缘	うちは一族	千手一族	–	–	体力全满时，打击的第一击必定会心
56	过去の火影达	初代火影	二代目火影	三代目火影	ミナト	使用忍术时，查克拉消耗减半
57	サムイ小队	サムイ	オモイ	カルイ	–	速度、运上升（中）
58	ナルトの暴走	九尾“三本目”	九尾“六本目”	九尾“八本目”	–	觉醒时、攻击力、忍术上升（极大）
59	雨の新兴势力	成长した长门	成长した弥彦	成长した小南	–	升级时觉醒槽蓄满
60	“晓”の「朱」「空」	“晓”の大蛇丸	イタチ	–	–	击倒敌人时获得经验上升5%
61	“晓”の「朱」「南」	イタチ	鬼鲛	–	–	受到打击攻击时，自动使用替身术
62	“晓”の「玉」「青」	デイダラ	サソリ	–	–	体力全满时，忍术上升（极大）
63	“晓”の「三」「北」	角都	飞段	–	–	体力全满时，打击的第一击必定会心
64	“晓”の「白」「零」	小南	天道	–	–	共斗奖励时，觉醒槽徐徐上升
65	“晓”の新「玉」「青」	デイダラ	トビ	–	–	体力50%以下时，觉醒槽逐渐上升
66	サソリの芸术	傀儡・ヒルコ	傀儡・三代目风影	自分傀儡	赤秘技・百机の操演	燃烧效果无效
67	デイダラの芸术	起爆粘土・蜘蛛型	起爆粘土・鸟型	起爆粘土・C3	–	查克拉上升（大）
68	角都の心脏	角都・火遁面	角都・风遁面	角都・雷遁面	角都・水遁面	查克拉上升（极大）
69	角都の变形	角都	角都の能力	地怨虞の角都	–	体力上升（极大）
70	ゼツの生态	ゼツ	冷ややかなゼツ	–	–	体力上升（大）
71	ペイン六道・壹	畜生道(男)	饿鬼道	人间道	–	查克拉、忍术上升（中）
72	ペイン六道・贰	修罗道	地狱道	天道	–	体力、攻击力上升（中）
73	口寄せ动物たち	口寄せ动物・カメレオン	口寄せ动物・蟹	口寄せ动物・犬	口寄せ动物・鸟	速度、运上升（大）
74	鬼鲛の秘密	鬼鲛	本气の鬼鲛	–	–	查克拉、忍术上升（中）
75	ガマの友达	ガマブン太	ガマ吉	ガマケン	ガマヒロ	攻击力、忍术上升（极大）
76	ガマの夫妇	フカサク	シマ	–	–	觉醒槽逐渐上升
77	仙人の力	自来也	フカサク	シマ	–	攻击力、防御力上升（大）
78	云の追迹者	ジェイ	ジェイの后辈	–	–	体力、速度上升（大）
79	川の国の职人	タズナ	イナリ	–	–	忍具威力大幅上升
80	会谈に临む风	五影会谈の我爱罗	五影会谈のテマリ	五影会谈のカンクロウ	–	忍耐力上升（极大）
81	会谈に临む土	オオノキ	赤ツチ	黑ツチ	–	防御力上升（极大）
82	会谈に临む水	メイ	长十郎	青	–	攻击力上升（极大）
83	会谈に临む雷	エ–	シ–	ダルイ	–	速度上升（极大）
84	会谈に临む火	火影のダンゾウ	フ–	トルネ	–	忍术上升（极大）
85	会谈に临む侍	ミフネ	オキスケ	ウラカク	–	运上升（极大）
86	うちはの夫妇	フガク	ミコト	–	–	查克拉蓄积速度小幅上升
87	マダムの依赖	木ノ叶丸	ウドンとモエギ	マダム・しじみ	–	运上升（大）
88	一尾の人柱力	我爱罗	一尾	–	–	体力、攻击力、防御力上升（中）
89	二尾の人柱力	二尾	ユギト	–	–	查克拉、忍术、忍耐力上升（中）
90	囚われた尾兽	一尾	二尾	三尾	–	体力、查克拉上升（大）
91	里取引	角都	ザンゲイ	–	–	捡取道具巾着时，获得NP上升
92	木ノ叶の夫妇	ミナト	クシナ	–	–	体力50%以下时，觉醒槽逐渐上升



文 苍穹

《圣骑战史》是由曾开发过《奥丁领域》、《胧村正》等作品的Vanillaware所打造的一款RPG，游戏拥有完善的系统和极具创意的网战模式。虽然由于种种原因，网战模式下大陆IP被封，导致国内的玩家无法尽情体验国家间战争的波澜壮阔，以及与其他玩家育成的队伍交手的乐趣，但单机模式下的内容还是颇为丰富的，足够玩家们玩足30个小时以上。如果玩家有条件利用代理等方式联网进行游戏的话，才能感受到本作100%的乐趣。



RPG	圣骑战史 グランナイツヒストリー		
MMV	2011年9月1日	日版	1人
5229日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

育成篇

系统解说

国家选择

游戏开始后先要求玩家选择自己准备侍奉的国家，分别有：坐落于大陆北方、由“狮子王”雷恩统领的骑士之国·尤尼恩（ユニオン）；位于大陆西南的森林深处、由“睿智女王”缪兹所治理的魔法之国·阿瓦隆（アヴァロン）；在大陆东南的群山之中、由推翻暴政的“义勇之王”法乌泽鲁所掌控的古老王国·罗古雷斯（ログレス）。选择不同的国家，只在主线委托的先后顺序上有所区别，剧情方面是基本一致的。另外，国家对角色的能力成长有相应的补正，具体为：尤尼恩——力、技术+5%；阿瓦隆——魔力、加护+5%；罗古雷斯——体力、敏捷+5%。注意，一旦选定了国家，在今后的游戏中都是无法改变的，除非删档重来，玩家一定要慎重考虑。

角色作成

本作中共有3大类职业：骑士（ナイト）、弓手（アーチャー）、法师（ウィザード）。职业间有基本的三角克制关系“骑士→弓手→法师→骑士”，职业克制时伤害值提升20%，被克制时则降低10%。每个职业大类下面还有3种分支职业：骑士分为圣战士、重战士、战乙女；弓手分为狩人、义贼、狙击手；法师分为魔术师、圣职者、魔女。不同分支职业的初始武器有所差别，但同一大类的职业可用的武器是相通的。选择职业时除了外形上的区别外，还有三个基本项目：“××の月生まれ”即角色的出生月，当游戏时间推进到角色的出生月时，能够自动得到道具“生日蛋糕（誕生日ケーキ）”，且该角色在出生月时造成的伤害值也会提升20%；“好きなもの”和“嫌いなもの”表示角色的好恶，对该角色使用其喜欢或厌恶类型的道具，会影响到勇气值（BRAVE）的升降。

圣骑士：力和技术优秀、擅长使用武器攻击的攻击特化型战士。

重战士：HP和体力出众、有坚固的铠甲护身的防御特化型战士。

战乙女：能力均衡、技术出众的平衡型战士。

狩人：力量和体力优秀、能够活跃在前线的平衡型射手。

义贼：装备轻便、技术与敏捷出众的回避特化型射手。

狙击手：HP与加护突出、擅长支援作战的防御特化型射手。

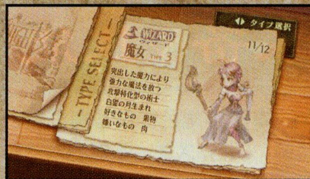
魔术师：能力平均、攻击和辅助都能兼顾的平衡型术士。

圣职者：敏捷出众、能够快速进行回复的支援特化型术士。

魔女：魔力突出、能够运用强力魔法的攻击特化型术士。

角色共有8项基本能力，不同能力的具体效果见后文。职业对于角色能力的成长有较大影响，后表按A、B、C从高到低表

示升级时的成长倾向。



HP：即生命值，降为0的话角色便从战场上消失。
力：影响使用武器攻击时的威力。
体力：影响物理防御力。
魔力：影响使用魔法攻击时的威力。
加护：影响魔法防御力以及使用回复魔法时的回复量。
技术：影响物理和魔法攻击的命中率。
敏捷：影响回避率和行动顺序。
运：影响被附加异常状态的几率以及会心率。

职业	HP	魔力	力	加护	体力	敏捷	技术	运
圣骑士	B	C	A	C	C	B	A	A
重战士	A	C	B	A	A	B	B	B
战乙女	C	B	C	B	A	C	B	B
狩人	A	C	A	B	A	B	A	C
义贼	B	C	C	B	B	A	A	B
狙击手	A	C	B	A	B	C	B	B
魔术师	A	B	B	A	B	B	B	B
圣职者	C	A	C	B	C	A	C	A
魔女	C	A	C	A	C	C	B	B

选择完职业、进入作成界面后可以对角色的各个细节进行设定，除了名字、初期武器和性格外，其他几项片假名的意思如下：“ボディカラ-”身体服装配色、“ヘアカラ-”发色、“アクセサリ”初期饰品、“ボイスタイプ”语音类型、“ピッチ”台词语调。发色在游戏中也可以通过消耗型道具“魔法の色粉”进行更改，性格除了会对语音类型有影响外，还关系到角色所擅长的训练种类以及隐藏的能力成长补正，具体见表格，另外少数装备还对特定的性格有效果加成。

性格	能力成长补正	擅长训练种类
温厚	加护+5%	精神统一、瞬速乱舞
诚实	HP+3%	防御训练、守卫实习
冷静	技术+5%	精神统一、模拟战斗
热血	力+5%	武术稽古、多势组手
顽固	体力+5%	防御训练、坚忍修行
阳气	敏捷+5%	回避演习、机动修练
无气力	运+5%	基础练习、走破特训
高飞车	魔力+5%	精神统一、魔防锻炼



全部设定完毕后，进入角色的能力确认画面，如果对当前角色的能力不满意，可以按□键进行刷新，按下○键则确认雇佣该角色。每名新角色都将作为见习骑士，在度过60天的见习期后可以通过“叙任”成为正式骑士并被送上前线。

设施功能

无论选择了哪个国家，该国的首都都将作为骑士团的据点，设施也是一样的，下面介绍具体功能。在此界面下按△键可以调出部队菜单，按□键能让部队自动休息到下周一，按SELECT键则能查看当前时间。

骑士团诘所：即训练所，处在见习期的骑士可以在这里提升能力，具体请参看“能力训练”部分。

道具屋：购买消耗型道具或秘传书。贩卖列表随着主线的推进不断更新，且每周都会变化。

武器屋：购买武器或防具类装饰品。贩卖列表随着主线的推进不断更新，且每周都会变化。

骑士斡旋所：作成或解雇角色，玩家所控制的部队最多为4人，斡旋所能容纳的人数上限为32人。

谒见の间：在这里可以拜见国王。当玩家达成特定条件时可以领取不同种类的奖赏（勋章图标），当固定的奖赏拿完后会开始出现随机道具，具体关系请参看后面的表格；新作成的骑士在经过60天的见习期后，可以通过“叙任”来成为正式骑士（卷轴图标）。注意，叙任后该角色就将从育成模式中消失，今后只能在网战模式中使用了。

中断：存档并返回模式界面。虽然游戏有自动存档功能，但是玩家在结束游戏前还是要记得利用此项手动存档。

街の外へ：前往地图界面进入行军模式。



奖励条件	固定奖赏	随机奖赏
累计令4名骑士叙任	战术书（6种）	能力上升类道具
累计击倒100个敌人	战术书（3种）+ピリオド（铳）	骑士系武器
累计完成6次委托	训练开放证（9种）	弓手系武器
在网战模式下累计获得500点贡献度	命令书（8种）	法师系武器
累计进行10次训练	训练修了证（6种）+エルパニッシャ-（槌）	秘传书类道具
累计打开30个宝箱	无	圣石类道具



能力训练

在骑士团诘所通过消耗训练许可书以及一定的金钱，可以让处在见习期内的角色提升指定的能力。每名参与训练的角色都要消耗60点勇气值，一般情况下1～2人的训练耗时3天、3～4人则需耗时4天（“走破特训”之后的高等级训练项目，2人以上训练时消耗天数各加1天）。不同训练项目所需的金额各不相同，提升各项能力的几率也有所差异，具体参见表格。训练书可以在完成主线、支线委托后获得，“模拟战斗”之后的训练项目需要先获得同名的开放证才能开启，开放证则是随着玩家不断完成各种委托，由本国国王颁发的。

训练项目	提升能力几率								相关训练书
	HP	力	体力	技术	魔力	加护	敏捷	运	
基础练习	25%	25%	5%	5%	5%	5%	25%	5%	全部
精神统一	5%	5%	5%	5%	25%	25%	5%	25%	全部
武术稽古	5%	25%	5%	25%	25%	5%	5%	5%	力训练许可书、技术训练许可书、魔力训练许可书
防御训练	5%	25%	25%	5%	5%	25%	5%	5%	生命力训练许可书、力训练许可书、体力训练许可书、加护训练许可书
回避演习	25%	5%	5%	5%	5%	5%	25%	25%	生命力训练许可书、技术训练许可书、敏捷训练许可书、运训练许可书
模拟战斗	5%	25%	5%	25%	5%	25%	5%	5%	力训练许可书、体力训练许可书、技术训练许可书、魔力训练许可书、加护训练许可书
守卫实习	4%	4%	20%	4%	4%	20%	4%	40%	体力训练许可书、加护训练许可书、敏捷训练许可书、运训练许可书
坚忍修行	20%	4%	40%	20%	4%	4%	4%	4%	生命力训练许可书、体力训练许可书、技术训练许可书、运训练许可书
魔防锻炼	20%	4%	4%	4%	4%	40%	4%	20%	生命力训练许可书、魔力训练许可书、加护训练许可书、运训练许可书
走破特训	40%	4%	20%	4%	4%	4%	20%	4%	生命力训练许可书、体力训练许可书、敏捷训练许可书、运训练许可书
多势组手	4%	20%	4%	4%	40%	4%	4%	20%	力训练许可书、魔力训练许可书、加护训练许可书、运训练许可书
机动修练	4%	4%	4%	20%	20%	4%	40%	4%	体力训练许可书、技术训练许可书、魔力训练许可书、敏捷训练许可书
瞬速乱舞	4%	20%	4%	40%	4%	4%	20%	4%	力训练许可书、技术训练许可书、加护训练许可书、敏捷训练许可书
攻守演武	4%	40%	4%	4%	20%	20%	4%	4%	生命力训练许可书、力训练许可书、魔力训练许可书、敏捷训练许可书

根据角色的性格，其所擅长的训练项目会以蓝色的字体表示，因此玩家在作成角色时就要考虑周全。在训练的动画过后，玩家还需要通过“翻牌”来决定本次训练的最终结果。3种牌面分别为Marvelous、Success、Failure，训练的效果依次递减，具体体现在提升的能力项目数和具体数值上。如果玩家对翻牌的结果不满意，可以按下□键通过消耗“试练の砂时计”重翻一次。若在一次训练中4人皆翻出了Marvelous，则全队的数值都会获得追加提升。注意在训练时尽量保证角色的勇气为满值100，否则出现Failure的几率会增大。另外训练还有一定的几率令角色习得随机的新技能（全部种类训练皆有可能习得“流转幻影”），与最后翻牌时的成功或失败无关。当一名角色反复进行同一种训练，训练项目的级别就会有所提升——此为个人的训练级别；而当玩家的骑士团进行训练每累积到10次，国王则会颁发“训练修了证”，提升全部训练项目的级别——此为该所的训练级别。该所训练级别+个人训练级别最高可以累积到9级，训练的总级别越高，提升的能力值基数越高。

由于本作中大部分敌人的强弱是会随着玩家队伍的等级而变化的，而训练只加能力不提升等级。因此，优先积累足够数量的训练书，让骑士团反复训练并努力完成委托，获得上级训练的开放证以及训练修了证，把该所训练等级提升至最高的7级，之后再重新作成新人，在60天的见习期内令其不断训练（勇气值依靠道具和休息日进行恢复），这样在见习期结束后，全队等级只有1级但能力出众，配上强力的装备，出征杀怪时犹如砍瓜切菜一般……不过训练是无法提升熟练度的，因此队伍还需要经过一定时间的实战才能真正独当一面。



装备&技能

本作中角色的装备有武器、装饰、圣石3大类，不同的武器和装饰会对角色的外观有所影响。武器分为剑、细剑、大剑、枪、弓、弓铳、铳、杖、槌9类，骑士和弓手的大部分技能会受到装备武器的限制，细剑有会心率+10%的隐藏特性，铳则有命中率-15%的隐藏特性。防具方面分为斗篷（クローク）、头饰（ヘッド）、戒指（リング）、护身符（アミュレット）4种，角色可以装备3个防具，但同种只能有1个。大部分武器和防具都有装备的限制条件，如果角色的基本能力值没有达到条件是无法装备的。不过圣石却没有条件限制，且增加的是人物的基础能力，每名角色可以装备4个圣石，以此来快速提升某项数值。

技能分为行动技能（アクションスキル）、支援技能（サポートスキル）和地图技能（マップスキル），前两种都需装备后才能在战斗中起作用，后一种只限于在大地图下使用。习得技能的方法为消耗熟练度和相应秘传书，训练中也有较低几率习得。熟练度分为剑、细剑、大剑、枪、弓、弓铳、铳、火、水、风、土、辅助，除了“辅助”只要战斗胜利就能积累外，其他种类的熟练度都要求角色装备着相应的技能参战才能不断积累，在战斗中技能使用得越多，熟练度提升越快（只装备不使用也能缓慢积累）。杖和槌是无法提升熟练度的，法师想积累熟练度需要装备4种属性的魔法，法师系角色初始时会用的魔法只有2种属性，玩家需要去道具店购买最低级的魔法秘传书（消耗熟练度1），令其习得并装备全部4种属性的魔法，否则另两种属性就不会累积熟练度了。



行军篇

行军基本

首先介绍游戏中的时间经过，本作中一周7天以光、火、水、风、土、暗、星表示，玩家只需记得星为周日，全员会自动休息一天并回复勇气值。除了训练会消耗时间外，骑士团出征归来后，也会自动经过3天。游戏中只有6个月份，以“白灵→红莲→苍流→黄风→绿树→黑夜→白灵”的形式循环，每月固定为28天。时间还有一个隐藏数值，即对法师的属性魔法有伤害补正。下表中箭头表示在该日或月份时，属性魔法的伤害提升或下降5%，日、月的效果可以叠加。

日	月	属性补正
光	白灵	光↑、暗↓
火	红莲	火↑、风↓
水	苍流	水↑、火↓
风	黄风	风↑、土↓
土	绿树	土↑、水↓
暗	黑夜	暗↑、光↓

行军的过程中有两项重要数值：行动力（Cost）和勇气值（Brave）。骑士团在地图上每走1步，都会消耗1的行动力，当行动力耗尽后全体强制返回根据地。在行军途中，按下□键可以选择返回根据地或使用“帐篷（テント）”类道具，后者可以回复一定的行动力，不过在一次行军中只能使用一个。勇气值等同于部队的士气，每次普通战斗后都会-6；角色在战斗中被击倒则勇气值会降至0；如果我方从战斗中逃跑，则全员的勇气值-20；在与强敌的战斗中获胜后（地图上可见的黑色敌人，不包括通缉任务的目标），全员的勇气值+40；当角色吃到喜欢的食物时勇气值+10，反之，吃到讨厌的食物后勇气值-5。勇气值对战斗有着很大的影响，如果队伍中有人的勇气值不满30，则在战斗中我方会处在士气低下状态，初始AP以及每回合自动回复的AP都只有4。使用酒类道具可以回复勇气值，其与帐篷类道具都是行军出征的必备之物。

地图要素

大地图上每一格都有各自的地形，利用滑杆可以查看，不同职业有擅长或不利的地形，在其上战斗时会有受到伤害和敏捷的补正，如下表所示：◎表示受到的伤害减少10%、敏捷提升10%；○表示受到的伤害减少5%、敏捷提升5%；×表示受到的伤害增加10%、敏捷降低10%；△表示无影响。

地形	骑士	弓手	法师
荒地	△	◎	○
海岸	○	○	○
海岸（桥）	◎	△	○
湖畔	×	○	◎
湖畔（桥）	◎	△	○
山岳	△	◎	○
山间	◎	△	○
山道	×	◎	○
城砦	○	○	○
城砦前	◎	◎	◎
砦迹	○	○	○
砦迹（荒）	△	△	◎
草原	◎	○	○
草原（荒）	△	△	◎
地の底	○	○	○
洞窟	◎	×	○
洞窟（广）	◎	△	○
森	×	○	◎
雾の森	×	○	◎



在地图上还有着丰富的要素：蓝色宝箱中的道具随机，每次出征时都会刷新，但也有可能是宝箱怪假扮的；红色宝箱中的道具固定不变，但只能拿一次，如果玩家在搜刮完一块区域的红宝箱后，下次前来时发现又刷出了新的红宝箱，则其必然是宝箱怪（有时宝箱怪不会立刻现身，需要再次调查或离开一格才会跳出）；如黑色羊头一般的可见式敌人比“踩地雷”时遇到的敌人更强，带有“$”符号的则是通缉任务的目标；每块地域都会有一间马屋，当玩家步行到达一块新的地域，以后就可以花钱搭乘马

车直接前往该区域，节省大量的行动力；每块地域都有一间商店，无论道具店或是武器店，其中出售的商品是固定的；每块地域都有一个紫红色的魔石，调查后可以选择是否与封印着的魔石战斗，获胜后魔石会碎裂并得到稀有装备，但此处仍可反复挑战；另外地图上还有路牌或石碑，调查后可以阅读。

在行军界面左侧、莉莎的头像边有时会出现三种图标：人形表示随机事件的发生率提高；宝箱表示蓝色宝箱与隐藏道具的出现率提高；黑色的狼头则表示遇敌率提高。

事件&委托&通缉



各式各样的事件和委托让本作的行军过程变得丰富多彩。事件分为固定事件和随机事件，前者需要到特定的点位调查（有EVENT字样）才能触发，后者则是在行军的过程中随机触发的，具体的内容非常多样，有发现魔物的巢穴进而展开连战、碰到商人抛售稀有或打折的商品、遇到正在修行的骑士前来挑战、偶遇老人传授秘传书等等，共计92种，这里无法一一尽言，只能留给玩家们自行探索，另外要提醒一下，如果在随机事件遇到出售优质武器或秘传书的商人，纵使暂时无法使用也建议先买下来。另外在行军的过程中，有时会出现“？”号，原地调查就能发现隐藏的道具。有一定几率找到能永久提升角色能力值的“××の雫”类道具，不过每个人最多只能用10次。

委托分为主线和支线两种，主线委托没有时间限制，完成主线委托才能推动剧情发展，而支线委托的时限一律为3周，时间过后就会消失，不过委托在完成或消失一段时间后还会重复刷出，玩家无需担心错过。想要触发委托需要前往地图上有QUEST字样的点位调查，一旦接下某个委托，其他委托的图标就会暂时从地图上消失，这样便不会对玩家造成干扰，非常贴心。不过完成委托后队伍就会强制返回根据地，因此在触发最后一次事件前（QUEST图标下出现END字样），玩家可以根据剩余的行动力来判断是否要在完成委托前到附近杀敌练级或搜刮宝箱。在菜单中的“クエスト”一项，玩家可以查看地图上的委托，或是放弃当前已接受的委托。

通缉任务的时限一律为4周，玩家只需击破带有“$”符号的黑色敌人即可，获胜后不会被强制送回根据地。击倒通缉目标后获得的金钱是根据敌人的等级而定的，敌方的强度则与玩家队伍的等级挂钩。

在地图界面行军时推动滑杆可以控制光标，按下Select键能自动搜索QUEST图标或通缉目标，在指定地点上按○键后，队伍就会自动移动。

战斗篇

战斗基本



本作的战斗系统以传统的回合制融入“行动值（AP）”的要素，玩家所选择的大部分行动都需要消耗AP。一般情况下队伍的初始AP以及每回合的回复量都是6，在士气低下时初始AP以及每回合的回复量只有4。AP除了在回合开始前会回复外，击杀敌人也能得到回复，同时击杀多名敌人还有加成，具体为：击杀1人AP+1；2人AP+3；3人AP+6；4人AP+10；5人AP+15。另外当角色发动1.5倍伤害的会心攻击时，AP的消耗能减少1。玩家制定的各种战术都必须围绕AP展开，如果给我方全员都装上大威力的技能，但是AP却不足的话也是白搭，因此不少回复AP的技能都非常实用。

角色的行动分为SKILL、ITEM、ACTION三栏，按←、→键切换。技能和道具都必须装备后才能在战斗中使用（不同道具消耗的AP值有差异），而行动栏中则是共通的4种基本行动：待机、防御、移动、逃走。防御需要耗费2点AP，这可能会让不少玩家完全无视它而选择0消耗的待机，但防御能让受到的伤害减少75%，而且不受吹飞效果的影响，与“计画的防御”、“勇者の盾”等技能配合使用也能衍生出许多战术。在战斗中按下△键可以让全队自动进攻、□键全队防御、×键可以跳过战斗动画、L/R键为查看角色当前的阵型或特殊状态效果。不过本作的AI算不上出色，除非敌我实力差距非常大，否则还是不要使用自动进攻指令了。

战斗结束后全部角色会回复HP最大值的15%；如果角色战死，则会在战斗结束时以HP=1的状态复活，但只能获得一半的经验值；一旦部队全灭，则所持金钱会减少20%，全体被强制送回根据地，并休养到下周一。

技能&阵型



前面已经介绍过了本作的技能种类，在战斗中可供选择的只有行动类技能，支援技能是自动发挥效果的。由于每名角色能够带入战斗的技能只有6种（行动4种+支援2种），而队伍AP的上限值是12，因此技能间的搭配就是本作制定战术时最为考究的地方。技能的具体效果请参看“技能一览”部分。

近身攻击型的技能无法锁定后排的敌人，而射击和魔法型技能则不受限制。大剑和风属性的技能往往带有“吹飞”效果，命中后能让敌人后退一格，以此来破坏其阵型效果，如果敌人后方还有单位，则会受到一定的撞击伤害。枪和弓的技能常带有贯穿效果，能够攻击到横向一列上的全部敌人，不过越靠后的敌人受到的伤害越小。部分技能还会令敌人附加异常状态，右表是全部异常状态的效果解说，数回合后异常状态会自动解除。冻结状态较为特殊，一些需要移动的行动（如靠近敌人或跳起进行攻击）会受到限制，但原地的行动（如防御、魔法咏唱）则不受影响，受到一次攻击后冻结状态就会解除。

异常状态	英文	效果	恢复道具
中毒	POISON	回合开始时受到最大HP的1/10伤害	解毒草
暗黑	BLIND	攻击的命中率大幅度下降	可视草
混乱	CONF	偶尔会攻击自己	気つけ草
燃烧	FLAME	回合开始时受到最大HP的1/8伤害	火消草
冻结	FREEZE	无法进行需要移动的行动	碎冰草
麻痹	PARA	行动有一定几率因身体麻痹而失败	止痹草



阵型是本作的一大特色，通过获得“战术书”（开启红宝箱或国王赏赐得到），骑士团可以习得新的阵型。在菜单中的“阵型”一项，玩家可以自由选择阵型和调整角色的站位。阵型分为1、2、3、4人用，玩家只能选择与当前队伍人数相应的阵型，即队伍中有4人时是无法选用或查看1、2、3人用阵型的。

在战斗中，如果角色受到吹飞效果的攻击离开了当前位置，阵型的效果就会即刻失去，如果后方有人或角色习得“骑士の夸り”技能，则其会自动返回初始位置。另外，宝箱怪使用“饮み込む”能暂时吞下我方角色，在把同伴救出前我方的阵型效果也会消失。玩家可以控制角色进行移动返回原位。以此来重组阵型，不过只能摆出战前设置好的阵型。也就是说，玩家不能通过手动调整位置在战斗中切换阵型效果，这点设置不太合理。阵型的具体效果请参看“阵型一览”部分。

网战篇

网战基本



战争模式即网战模式，本作的网战并不要求玩家实时保持连线状态，只需要按下Select键连线对资料进行同步更新，就可以在线下随时进行游戏。当玩家再次连线时，系统会自动把断线游戏时的资料上传至服务器。此模式下使用的角色是玩家在育成模式中叙任过的正式骑士，地图上不会发生随机事件或任务委托等，玩家的目的是攻下敌国的领土或保卫本国的领地。当玩家遭遇其他玩家育成的骑士团时，也并非PVP式的在线对战，而是与其他玩家预先设置好的战术进行较量。网战模式下每一次战争分为60个回合（フェーズ），每个回合约30分钟。玩家需要前往有“Battle”字样的前线，不断地击倒敌人，提升该点位下方的“压制度”。每回合结束时，玩家能够得到一定的支援物资和“战况点”，而战局也会根据压制度的情况发生变化。玩家的最终目的是获得尽可能多的战况点，令画面下方的战况条压过对手，这样在一次战争结束后，整块区域会归属于局势占优的一方。

玩家可以用“军议”选项投票下一次战争想要攻打的目的地，系统会自动计算本国玩家的投票，并把得票最多的区域定为下次战争的进攻目标。网战模式下从行商人处购买物品是需要达到一定的贡献度的，而且商人出售的商品种类与本国的领土数量挂钩，本国的领土数越多、出售的商品质量越好，不少在育成模式中很难得到的极品装备，在网战模式下都可以直接购得。战争结束时贡献度会清零，因此玩家要尽量在此前抓紧购买所需的装备。

自动进军&手动出击



网战模式下玩家可以编成3支队伍，采取两种出击方式。选择“自动进军”便能把部队送到指定的区域，并交给电脑AI控制，玩家需要预先给自动进军的队伍下达指示。既可以从战略方针上给队员以作战风格的指示，如“进攻优先”、“回复优先”、“临机应变”，也可以详细设置队员前三个回合的行动，具体到所采用的一招一式都可以设定。在设定结束后，可以选择“战斗テスト”进行战术测试。由于本作的AI并不算高，越是简单直观的战术，越能在战斗中起到效果。根据自动进军部队的胜率，玩家也可以得到经验值、贡献度和资金，但部队勇气值会徐徐降低，一旦低于30就无法正常地实施预先设定好的战术了，务必及时将他们撤回。一些更为细致的战术设定，如“辅助行动”、“弱点狙击”则需要玩家累积一定的贡献度后，在育成模式的国王那里获取。

“出击”与育成模式的进军比较类似，不过移动不需要消耗CP值，当玩家移动到有“Battle”字样的点位就会开战。对手在战斗前和获胜时会说出台词，这是在角色“状态（ステ-タス）”界面下的“特征”一栏，按○键可以自由选择设定的。战斗中无论胜利或失败都能得到一定的经验值、金钱和贡献度，不过失败时得到的会减半。以胜利姿态结束战斗时，系统会询问玩家是否要进行连战，连战的对手等级会有所提升，但经验值和贡献度也会有相应的加成，最多连战10场。战斗结束后部队会自动返回最近的据点，全员的HP全回复，但勇气值并不会得到回复，这点需要注意。

玩家交流

“コンミュニティ”是供玩家查阅自己和其他玩家资料的模式，连线后系统就会自动更新在线的各种情报，供玩家们相互进行交流。“マイプロフィ-ル”项目中可以查阅自己骑士团的近况（包括完成的委托或通缉任务、获得的奖励等）、部队的成员以及关注（フォロ-）过的其他玩家，自己的资料可以在“オプション”中选择是否公开；“战斗履历”项目可以查看对战过的对手以及本国和敌国部队的情报；“ユ-ザ-管理”中可以搜索参战的玩家、对他人进行关注、或对关注自己的玩家进行反关注（リフォロ-），最多32人；“ランキング”一项则是从贡献度、胜利场次、获得资金等5个方面对各个骑士团进行排位。





攻略要点





无论选择哪个国家，都要先输入姓名，在一场教学战后玩家被任命为骑士团长，在给骑士团起名并作成最初的4名队员后，辅佐官莉莎加入，游戏这才算真正开始。右表是3个国家的全部主线委托，探索圣女之宝的11个任务先后顺序略有不同，不过剧情方面是基本一致的，所要面对的BOSS也一样。但地图上的商店以及敌人的强度会与所选国家有关。

下文攻略以尤尼恩的主线顺序为准。“步骤”指的是从接下委托到完成需要经过几次事件（即出现几个QUEST图标），序号后的文字用于说明第几次事件中的剧情或战斗，没有序号的则表示相应事件中无重要剧情。一开始玩家的活动范围只能在本国境内，到游戏中期从国王处获得许可证后，就可以越过国境线前往他国探索了。



ユニオン	アヴァロン	ログレス
共通	魔物退治	共通
	盗贼の暗跃	
	亡灵たちの影	
	边境の警备队	
	圣女の宝を求めて	
龙の财宝	湖底に遗された宝	ルダリエ斗技大会
湖底に遗された宝	ルダリエ斗技大会	龙の财宝
矿山のうっかり者	古战场に眠る神秘	伪りの盗贼团
大圣堂の救援要请	伪りの盗贼团	矿山のうっかり者
古战场に眠る神秘	大圣堂の救援要请	湖底に遗された宝
宝と锻冶师	迷いの森の诱い	古战场に眠る神秘
迷いの森の诱い	宝と锻冶师	宝と锻冶师
アヴァロン潜入	ユニオン潜入	ユニオン潜入
ルダリエ斗技大会	矿山のうっかり者	迷いの森の诱い
伪りの盗贼团	龙の财宝	大圣堂の救援要请
ログレス潜入	ログレス潜入	アヴァロン潜入
共通	封印されし恶魔	共通
	ノイス主教の招待	
	最后の宝	
	首都防卫	
	圣女の末裔	
	魔女と共に	
	混沌の王	

固定事件

在系统部分介绍过，本作的地图事件分为固定和随机两种，固定事件在地图上会有EVENT字样提示。由于固定事件关系到强力装备，其中不少都需要从游戏初期就开始累积各种物资，因此放在流程攻略前面介绍，以免各位玩家错过。

ガウィール盆地：给这里的锻冶师展示不同的武器，可以获得酒类道具。累积展示100种武器后便能得到ハーマンブレード（大剑、攻击力+148、对骑士的伤害提升8%）。锻冶师也会在这里开店，出售不少稀有武器。游戏初期淘汰下来的武器不要卖掉，武器店的商品列表更新时记得及时购入，很快就可以攒满100种了。注意，名称后有“+1、+2”字样的强化武器都算同一种。

バルフォグ湖：在行军过程中会随机捡到祝福硬币（祝福のコイン），捡到全部50枚后湖边才会出现EVENT提示，之后把硬币尽数投入湖

中，便能得到ロークの杖（杖、攻击力+162、异常状态附着成功率提升20%）。

ベレンド矿山：把收集到的“矿石”交给NPC，每满10个能获得一个戒指作为谢礼（前三种随机），给他40个后便能得到ダマスカスの指轮（戒指、攻击力+16），今后男子也会在这里出售增加攻击力的戒指类装饰品。想要快速收集矿石可以等剧情发展到矿山的圣女遗迹开启后，找一个出现宝箱图标的好日子（宝物出现率提升），在矿山的洞穴仔细探索，隐藏在地上的道具大部分都会是矿石。平时也不要把矿石误拿去卖钱了，金矿、水晶等则可以果断卖掉。

ガラス古战场：这里有一个封印着的宝箱，当玩家在游戏中开过的宝箱累积达300个以后才能解开封印，获得ソウルイーター（弓铳、攻击力+159、造成伤害值的20%用于回复自身HP）。以后来此调查也可以查看当前开过宝箱的总数。

リズル海岸：此处有一位圣石收集者，当玩家拥有50种以上的圣石后便会获得他的认同，今后到这里能与其交换稀有圣石。不过他提供和索取的圣石是随机的，不满意可以拒绝。

ルダリエ平原：当玩家把大陆各地的石碑全部调查过后（每个区域1块，共13块，洞穴里没有），与这里的老人对话能够获得アークフォルテ（弓、攻击力+163、HP越少回避率越高）。

ファウル丘陵：这里有一位骑士为封印在各地魔石中的魔物担忧，玩家战胜魔石中的敌人后，来此与他对话可以得到随机的回复道具。把大陆各地的魔石全部击碎后（每个区域1个，通关后追加1个，共14个），便能得到ホーリーランス（枪、攻击力+140、受到致命攻击时能以HP=1的状态存活）。魔石中封印的敌人等级是固定的，不会随着玩家等级的提升而变强，而且可以反复挑战，因此也是绝佳的练级场所。以下是全部魔石魔物的配置和奖励品情况。

场所	推荐等级	敌方配置	奖励
バルフォグ湖	28	史莱姆×8	グランドヘルム（头饰、受到的物理伤害减轻12%）
ルダリエ平原	31	狼×6	シェイドキャップ（头饰、HP越少回避率越高）
ガウィール盆地	34	妖精×6	黄金の兜（头饰、受到的物理、魔法伤害减轻8%）
ベレンド矿山	37	哥布林骑士×3+哥布林弓手×3+哥布林法师	开拓者の帽子（头饰、回避率提升10%）
ユニオン	40	人类骑士×4	纯白のネコ耳（头饰、在战斗中最先行动）
アヴァロン	43	人类法师×4	ビューティテープ（头饰、对异常状态的抵抗性提升30%）
ログレス	46	人类弓手×4	黄金兔の头巾（头饰、异常状态附着成功率提升15%）
ネルムの大穴	49	石巨人+人类法师	大司教の圣帽（头饰、使用恢复技能、道具的效果提升15%）
ガラス古战场	52	骷髅骑士×2+骷髅弓手+骷髅法师	ナイツアーメット（头饰、消耗3点AP的技能威力提升10%）
ソレスタンの森林	55	鹰×6	サーバントフリル（头饰、每次成功回避，回避率提升）
ファウル丘陵	58	恶魔+骷髅骑士×3	暗黑の假面（头饰、战斗经过2回合时AP回复1）
リズル海岸	61	宝箱怪×3	エリートベレー（头饰、与敌方的等级差越大、攻击力越高）
アラヴィウス山	64	龙	デモンズヘルム（头饰、物理与魔法攻击的威力提升8%）
ネルムの大穴・地の底の深部（通关后追加）	70	グラドネビュラ（最强魔物）	エクスブランド（剑、攻击力+156、每回合HP自动回复最大值的6%）

主线流程・尤尼恩

魔物退治

场所：ユニオン	步骤：6
报酬：900G	支给品：生命力训练许可书

流程 ①商人艾尔菲斯的货物被哥布林抢走，骑士团接下帮他夺回货物的委托。②从骑士处获得5个“慈悲の水”作为补给品。⑤众人追寻着马车的痕迹到了哥布林的巢穴，此处需要进行3连战，第三战敌方后排有一只红色的哥布林，HP稍高，玩家只要准备好回复HP的魔法或道具即可轻松取胜，三战的敌方配置为：哥布林骑士×4；哥布林弓手×4；哥布林骑士×3+哥布林弓手×2+哥布林法师。哥布林也有三种职业之分，职业间的兵种相克效果对他们同样有效。⑥带着夺回的货物回去找到艾尔菲斯即可完成。

盗贼の暗跃

场所：ファウル丘陵	步骤：6
报酬：900G	支给品：运训练许可书

流程 ①由于正规骑士都奔赴前线，国境内的治安交由见习骑士们负责，这一次需要帮村民们解决盗贼的侵扰。②众人遇到一位神秘的魔女，在她占卜的帮助下得知不远处的锻冶屋中能得到重要情报。⑤莉莎利用从老板处借来的车辆假扮成商人，经过长时间的探查终于成功引出盗贼。⑥一行人老实地跟着盗贼回到基地，并向他们发起了突袭。此处为三连战（人类弓手×4；人类弓手×4；人类弓手×3+人类骑士），获胜后便能捣毁盗贼的老窝。

亡灵たちの影

场所：ガウィール盆地	步骤：6
报酬：1200G	支给品：魔力训练许可书

流程 ①据说战争中暴尸荒野的死者在夜晚复活并袭击路人，此次任务就是令它们安息。骷髅系的魔物也有三种职业的区分，兵种相克同样适用。另外，如果在击倒骷髅兵的3个回合内没有结束战斗，其会复活1次，需要再次将其击倒才能彻底消灭。②一场混战过后（骷髅骑士×2+骷髅弓手+骷髅法师），从遇袭的骑士口中得知主教正被骷髅兵追赶。③众人在救助受伤骑士时中了骷髅兵的埋伏（骷髅骑士×3+骷髅法师），看来它们背后定有人主使。④一位头戴面具的神秘黑骑士现身，身为死灵使的他自称“幻灵骑士团”团长，莉莎原来所属的骑士团正是被他所灭的。众人拉住了急于报仇的莉莎，而对方根本不屑出手，飘然离去。⑤一行人终于在洞穴中找到了落难的诺伊斯主教，随后要击倒来袭的骷髅兵（骷髅骑士×3+骷髅弓手×2）。⑥骑士团护送着主教且行且走，最终还是被幻灵骑士团的骷髅大军追上，这里需要进行三连战（骷髅骑士×2+骷髅弓手+骷髅法师；骷髅弓手×2+骷髅法师×2；骷髅骑士×3+骷髅弓手×3+人类法师），第三战建议优先解决掉后排的法师，如果没有范围型技能一次性解决大批骷髅兵，就只有在战前带足回复道具，做好持久战的准备了！



边境の警备队

场所：バルフォグ湖	步骤：5
报酬：1200G	支给品：加护训练许可书

流程 ①骑士团接下任务，负责维护边境区域的治安。②当众人在草原上休息时，发现一人正在被佣兵追赶，在击退敌人后（人类弓手×4），那人却不道一声谢便匆匆离去。④众人在追赶男子的途中，发现还有一批训练有素的暗杀者也在尾

随着他，在击倒刺客后（人类骑士×4），男子取下了头罩，原来他竟是尤尼恩的国王——雷恩！众人初次击倒的敌人其实是雷恩王的副官，他们的目的是追回独自出行的国王，却不想被骑士团击倒。虽然团员们从刺客手中救下国王，但击倒他的臣子确是不争的事实。雷恩王答应不追究骑士团的过错，不过命令众人保守秘密并换装与他同行。⑤原来雷恩王此行的目的是寻访占星师斯托拉，他想知道终止战乱、让大陆重归正义与和平的重要道具——圣女之宝的所在。而据斯托拉所述，圣女之宝不止一个，其中之一隐藏在地下神殿。

圣女の宝を求めて

场所：ネルムの大穴	步骤：5
报酬：1500G	支给品：力训练许可书

雷恩王突然召骑士团的成员进入王宫，据前几天被捕的佣兵所述，一位名叫“米拉”的恐怖魔女也在找寻圣女之宝——她正是之前曾在讨伐盗贼任务中给予众人帮助的那位女子。国王希望骑士团能够先一步将圣女之宝带回，并派教会骑士团与众人一同前往神殿。

流程 ①众人到达与教会骑士约定的会合地点，却意外地见到一位熟人——诺伊斯主教。③在巨大洞穴的周边，主教发现了神殿的入口。④初次来到地下区域，这里别有一番洞天，今后玩家也可以通过调查该点位选择是否进入地底。⑤主教靠近神殿的台座调查，其背后的雕像却突然动了起来。此战要面对庞大的石巨人，算是游戏中的第一场BOSS战，其较有威胁的招式要数有吹飞效果的乱打攻击，以及针对全体附加燃烧状态的喷火攻击，虽然后者的使用频率不高，但还是要带好“火消草”解除异常状态。由于BOSS的体力较多，建议装上每回合回复HP的技能或装备。如果仍然感觉HP回复方面吃紧，可以摆出“一”字阵型（即4人阵型中的“ブルアタック”），最前排的队员每回合用防御承担大部分物理伤害，后排角色则用魔法猛攻。BOSS在血量不多的时候会用“自我修复”进行回复，只要再坚持一下就可以将其解决了。在击倒石巨人后，众人终于如愿以偿地获得了圣女之宝——圣剑コールブランド。然而众人刚一走出洞穴，主教就被魔女米拉抓住，眼看圣剑要被夺走之时，商人艾尔菲斯骑马赶到，帮全员回复50%的HP。击败了敌人后（人类法师×4），米拉见势不妙只得撤退，众人终于保住了主教和圣女之宝。



龙の财宝

场所：アラヴィウス山	步骤：5
报酬：1800G 支给品：	敏捷训练许可书

一行人回国后受到了国王的亲自迎接，圣女之宝共有13个，将其全部集齐就能成为统治大陆的王者。骑士团受到雷恩王的正式任命，以探寻剩余的圣女之宝为目标，此后骑士团便能踏出国境，前往其他国家搜索了。不过，米拉的出现令诺伊斯主教颇为担忧，她的原名叫做“梅兰多萨”，曾率领巨龙攻打王城，给世人留下了恐怖的回忆。在几十年后仍保持青春的她，究竟有怎样的阴谋呢？根据文献记载，阿拉维乌斯山崩塌的遗迹下蕴藏着圣女之宝，不过遗迹周围的村庄后来遭到巨龙的破坏，宝物也很可能被巨龙所带走。骑士团遂决定前往山上的龙穴展开调查。

流程 ①在险峻的山路上偶遇商人，此时可以购买一些补给品。②破损铠甲、武器散落各处，而遍地的骸骨都是挑战巨龙失败的牺牲者，突然间巨龙怒吼着从天而降！此战只需坚持3个回合就会触发剧情，众人逃进断崖的裂缝内才摆脱了绿龙的纠缠。③骑士团潜入了龙之巢，就在众人寻找圣女之宝时，洞外传来了恐怖的咆哮声，在狭窄的洞穴内开战是不明智的，一行人只得带着众多宝剑先行撤退。④正当众人在山巅一把把仔细检查着从龙巢中带出的宝剑时，绿龙再次出现。就在它咬向莉莎之时，女孩手中的短剑发出了神奇的光芒——圣女之剑保护了莉莎，而这一次必须与绿龙做个了断！BOSS的强大程度相信玩家在之前的剧情战中已经有所感觉：其物理攻击带有吹飞效果，威胁最大的是针对我方单体的土属性魔法攻击，伤害非常高。此战建议排出提升防御的阵型，一旦有队员受到巨大伤害就果断回复，在BOSS针对全体的地震攻击以及喷火攻击后使用道具补血并解除燃烧状态，利用BOSS行动速度较慢的特性及时回复，在确保我方角色安全的前提下进攻，稳步削减BOSS的HP才是上策。濒死的绿龙还想对莉莎发动袭击，但圣女之剑贯穿了它的胸膛，不过其却随着绿龙一起落下了悬崖。⑤众人赶忙下山，在绿龙的尸体边收回了圣女之剑，突然间八头巨龙飞来，将骑士团重重包围起来。就在大家抱着必死的觉悟准备死战时，领头的巨龙居然开口说话了。它表示放击倒了守门之龙的骑士团一马——因为破坏了圣女神殿的绿龙本身也有错——不过以后不准人类再踏入龙的领地。侥幸得生的众人历经艰辛，总算把圣女之剑リデルフハイル带回王宫。



湖底に遗された宝

场所：バルフォグ湖	步骤：5
报酬：1800G	支给品：生命力训练许可书

流程 ①斯托拉寄来了书信，下一个圣女之宝的所在地已经判明——巴尔弗格湖底。当骑士团到达湖边的村庄时，却偶遇了一位意想不到的人物——赛菲娅皇女。不过她却掩饰自己的身分并一意孤行，众人当然不能放任她只身在魔物肆虐的地域前行。②当骑士团追上皇女时，她正在受到狼群的包围（狼×6），获胜后赛菲娅再次独自离开。④当众人到达湖畔的城砦遗迹时，赛菲娅也在向这里走来，以废弃城砦为基地的盗贼却并不欢迎这些不速之客。虽然是杂兵战（人类弓手×4），但敌人的速度很快，要注意保护我方的法师。获胜后赛菲娅终于说出了此行的目的，原来湖边的城砦中隐藏着其父王最重要的宝物。当皇女的首饰触碰到台座时，湖中的水位伴随着剧烈的震动缓缓下降，一尊巨大的金像露出了水面——这正是赛菲娅的母亲抱着她的雕像。感受到父王温柔一面后，皇女满意地离开，骑士团则继续向湖底的神殿进发。⑤众人到达了斯托拉所指示的地点，但神殿前依然有石巨人守护。BOSS战的打法与之前没有区别，只是HP更多，如果全队有“炎上耐性”的技能战斗会轻松很多，这里就不再重复说明战术了。获胜后骑士团顺利得到了圣女之杖。



矿山のうっかり者

场所：ベレンド矿山	步骤：5
报酬：1800G	支给品：力训练许可书

流程 ①根据斯托拉的占卜，接下来骑士团要前往贝伦多矿山展开调查。②众人来到矮人族的村落打听消息，得知遗迹在矿洞的深处，而身为矿工的矮人也自愿充当向导。③在矮人的带领下，众人进入了矿洞内部，此时可以先去把红宝箱中的战术书回收一下（以后也可以调查入口前往洞内探索）。④在坑道内，骑士团偶遇了偷采圣石的盗贼，为了报答矿工，众人当然不能放过他们（人类弓手×4），敌人会频繁使用带异常状态的攻击，主要有中毒、暗黑、燃烧这3种效果，回复道具或抗性技能要提前准备好，如果能摆出异常状态免疫的阵型“フォースレギオン”就更是一劳永逸了。⑤在洞穴的最深处，依然有石巨人把守着神殿，打法照旧，获胜后得到圣女神弩レドコウト。

大圣堂の救援要请

场所：ファウル丘陵	步骤：5
报酬：2100G	支给品：加护训练许可书

流程 ①骑士团被紧急召入王宫，原来大圣堂受到了幻灵骑士团的袭击，诺伊斯主教危在旦夕，雷恩王即刻发兵救援。②当骑士团到达大圣堂时，这里遍地狼藉，诺伊斯带着圣女之宝隐藏在密室才幸免于难。莉莎建议突袭周围的敌兵、吸引其注意力，为主教逃离创造机会。③这里需展开一场杂兵战，不过没有难度（骷髅骑士×3+骷髅法师）。④在又一场杂兵战过后（骷髅骑士+骷髅弓手×3+骷髅法师×2），骑士团冲散了包围大圣堂的骷髅大军，然而头戴面具的黑骑士已经逼近了主教。在谈话中，诺伊斯察觉到对方是曾为阻止恶魔复活而充当祭品的罗伦缇娜，莉莎及时赶到挡下了黑骑士的攻击。随后要与“幻灵骑士团”的精锐交手，（人类骑士×2+人类弓手+人类法师），敌方的速度很快，且骑士的突击容易冲散我方的阵型，建议让前排角色用防御减轻伤害，后排进行火力输出。获胜后黑骑士暂时撤退，莉莎却依然紧追不舍。⑤在森林中众人追上了黑骑士，就在莉莎准备替同伴们报仇时，对方却摘下了面罩——眼前的是一位美丽的金发女性。她希望莉莎能辞去骑士的工作，回到平静的生活，随后便凭空消失了……

古战场に眠る神秘

场所：ガラス古战场	步骤：5
报酬：2100G	支给品：技术训练许可书

流程 ①成功守护了大圣堂和主教的骑士团继续寻找圣女之宝，本次的目标是原为城砦都市、后来被战火吞噬化为一片废墟的伽拉斯古战场。许久未见的商人艾尔菲斯赶来同行，他的目的自然是战场下蕴含的宝藏。②在都市的废墟中，众人发现了地下宝物库的入口，然而在费力地打开大门后，艾尔菲斯却发现里面只剩下一些不值钱的破烂玩意儿。莉莎突然犹如被鬼魂附体，并指出了圣女之宝的所在地——城外的墓地。③在杂草丛生的墓地，莉莎再次被附体并穿上了巫女一般的服装，她流着泪说出寻求圣女之宝的人只有死路一条，随后大量的骷髅从坟墓下爬出。一场轻松的杂兵战过后（骷髅骑士×2+骷髅弓手×2+骷髅法师×2），附在莉莎身上的幽灵表明神殿已被恶魔所占领，自己也遭到了囚禁。在骑士团承诺击倒恶魔后，幽灵终于离去，回过神来的莉莎面对自己的穿着一时间面红耳赤……④神殿处的BOSS战需要面对一只恶魔，它身处后排，前排则有3个骷髅骑士。如果彻底杀死骷髅兵的话，恶魔还会继续召唤新的，因此这里建议无视杂兵，用远程火力直接对BOSS展开攻击。恶魔在AP有4的时候会进行连续两次物理攻击，基本规律为两回合一次。而不杀杂兵的另一个好处就是，它们会消耗AP值，这样就能避免恶魔使出大威力的全体攻击——用此种战术可以安全地屈死BOSS，之后再料理杂兵即可。随着恶魔的倒下，众多被囚禁的灵魂也得到了解放。⑤在巫女灵魂的指引下，众人终于找到了圣女之剑**ライフロデズ**，旁边宝箱中的大量金币也让艾尔菲斯满意而归。



宝と锻冶师

场所：ガウィール盆地	步骤：5
报酬：2100G	支给品：体力训练许可书

流程 ①以锻冶技术闻名于世的卡维尔地区是此行的目的地，根据斯托拉的占卜，骑士团很快找到了神殿的入口。②在地底的神殿台前，众人发现了被击倒的石巨人，从其胸口巨大的抓痕看，很可能是龙族所为。③一行人从洞穴离开，在锻冶之街打听消息时巧遇艾尔菲斯，也得知了东边的山间有巨龙的巢穴。④“不入龙穴，焉得宝物”，与巨龙的恶战在所难免。这条红龙BOSS的招式多带燃烧特性，一定要装备“炎上耐性”的支援技能，其他打法与之前没有区别。获胜后矮人族锻冶工匠现身，他表示红龙并没有危害生命的事，它只是想与人类共存而被同胞们赶出来的。⑤众人来到工匠家中，圣女之宝也顺利入手。然而米拉却突然现身，一见圣女之宝她便目露凶光。一场激战过后（人类法师×4），骑士团全身而退。

迷いの森の诱い

场所：ソレスタンの森	步骤：5
报酬：2400G	支给品：敏捷训练许可书

流程 ①有目击者称频繁见到魔女米拉在索雷斯坦森林出没，不知其住所是否隐藏在森林深处，如果消息属实，最初被其抢走的那个圣女之宝说不定也能够重新夺回。然而在森林中，给众人报信的骑士现出了原形——米拉，骑士团正在一步步迈向她所设计的陷阱……②众人到达地图上的坐标后，却突然陷入了毒沼，接下来要以全员HP减少20%的不利状态开战（人类法师×4），建议在战前装备好全体回复的技能，这里无需力战，3回合后战斗就会强制结束。③骑士团艰难地逃出险境，虽然把法师部队甩开，但庞大的敌人已然逼近。第三次对阵石巨人，打法依然没有变化。④骑士团重整旗鼓，再次向森林深处挺进。为了不中埋伏，莉莎独自一人先行潜入洞穴查看。而在她的误打误撞下，原本被魔女作为伏兵的究极石巨人失去控制、自行冲出了洞穴，这让米拉措手不及。⑤暴走的石巨人把森林变成了一片火海，连米拉的弟子们都遭到了袭击，由于附近还有村落，骑士团不能放任其胡作非为。这只石巨人要比之前那只有所强化，具体体现在攻击力和体力上，但是招式仍旧是那“三板斧”。获胜后众人返回了米拉藏身的洞穴，并在其中找到了被夺走的圣女之宝。

アヴァロン潜入

场所：アヴァロン	步骤：5
报酬：2400G	支给品：生命力训练许可书

流程 ①虽然得知阿瓦隆的首都藏有圣女之宝，但戒备森严的王城不是轻易可以靠近的，不过该国最近恰好要举行百年一次的盛大祭典，这正是最好的潜入时机。当众人到达阿瓦隆附近的街道时又遇见了米拉，不过看她的狼狈相，明显是被缪兹女王摆了一道。米拉把一枚奇怪的戒指交给莉莎，随后就带着弟子们离开了。②在山间小屋中，一行人换上了艾尔菲斯提供的装束，假扮成菜贩子缓缓向王城靠近。③众人顺利潜入了女王的房间，但就在莉莎伸手拿取圣女之宝时，双脚突然变得异常沉重。缪兹女王随后现身，正当她准备把众人打入大牢时，主角把那枚奇异的戒指戴在了手上，魔法陷阱随即被解开。缪兹看到戒指后眼神也变得有些奇怪，一行人趁机逃出了王宫。④当众人逃到城外的小河边，女王的近卫骑士已经追了上来。虽然战胜了先头部队（人类骑士+人类弓手+人类法师×2），但一行人很快被敌国大部队所包围，早已趁机夺取了圣女之宝的米拉突然杀出并以女王作人质。原来那个奇异的戒指是女王以前自己做的，效果是让她自己对戴戒指的人产生爱慕之情……⑤阿瓦隆的骑士纷纷身中魔法陷入混乱，惟有主角一行追上了挟持着缪兹的米拉。战斗中（人类法师×4）要小心敌方附带麻痹效果的魔法“ジャッジメント”，获胜后米拉扔下了女王和圣女之宝消失得无影无踪。主角恭恭敬敬地把戒指还给缪兹，与众人带着圣女之宝离去。



ルダリエ斗技大会

场所：ルダリエ平原	步骤：5
报酬：2400G	支给品：体力训练许可书

流程 ①艾尔菲斯带来情报，圣女之枪混杂在鲁达利艾的富豪——哥顿的收藏品中。正巧当地正召开斗技大会，获胜者可以从哥顿的收藏品中随意挑选一件作为奖赏。②骑士团一行在报名后先要进行预选赛，击退6只猴便能顺利通过。③在参赛者的宿舍，众人又见到了艾尔菲斯，没想到他雇佣了一支兵团来参赛，目标是富豪的纯金猫雕像。④来到斗技场后就要展开二连战，事先一定要准备好，一旦首战有角色阵亡，第二战就将陷入非常不利的局面，在战斗中要多用附带异常状态攻击才能减轻压力。两场战斗敌方的配置为：人类骑士×2+人类弓手+人类法师；人类法师×4，第二战敌人会频繁使用火、风属性的魔法。⑤在顺利击倒艾尔菲斯的私兵团和米拉的魔法少女战团后，骑士团获得了斗技大会的优胜，圣女之枪ガランヒル也顺利入手。

偽りの盗贼团

场所：リズル海岸	步骤：5
报酬：2700G	支给品：技术训练许可书

流程 ①根据传闻，某个盗贼团偷走了一件圣女之宝，一行人遂决定假意加入盗贼团，以探听详细情况。不过盗贼也不含糊，要求众人先袭击当地的警备团以表诚意。②虽然不愿意，但骑士团还是对附近驻扎的警备团发起了攻击（人类骑士×4），但是盗贼的考验还没有结束。③盗贼又要求众人把装载着货物的马车抢下来，不过这一次主角早有准备，莉莎选择的目标是艾尔菲斯，后者也配合着演了一出好戏。④考验顺利通过，盗贼同意接纳众人入伙，一行人得以前往盗贼的基地。艾尔菲斯声称警备团此时已经攻入盗贼的藏宝点，盗贼们慌慌张张地赶去，正好为骑士团指明了方向。⑤盗贼们跑到一口废弃的枯井前捞起宝物才发觉上当，在将其全部击倒并缉拿归案后（人类弓手×4），便能拿到圣女之弓。

ログレス潜入

场所：ログレス	步骤：5
报酬：2700G	支给品：运训练许可书

流程 ①斯托拉寄来密信，罗古雷斯的首都同样藏有圣女之宝，不过值得庆幸的是，其并不在王城中。但众人潜入罗古雷斯时还是遭到了卫兵的怀疑，莉莎连忙谎称自己是想成为骑士的佣兵，凭此骗过了敌人。③行军途中遇到一人正被巨龙追赶，众人当然不能见死不救。与红龙的战斗在3回合后就会强制结束，巨龙离开后莉莎发现受到袭击而失去意识的正是罗古雷斯国王——法乌泽鲁！为了避免不必要的麻烦，众人把他安置在树荫下后就匆匆离开。④骑士团正要进入洞穴展开调查，法乌泽鲁王从后赶来，察觉到众人目的的他表示对圣女之宝并不感兴趣，但不能允许敌人在自己国家来去自如。正在气氛异常紧张时，方才的红龙从远处飞来。击倒BOSS后法乌泽鲁对众人的实力表示了肯定，两次恩情令他破例放骑士团一马。⑤不过主角一行的任务还未完成，击倒洞穴内的石巨人后，就可以带着圣女之弓离开了。



封印されし悪魔

场所：ネルムの大穴	步骤：4
报酬：3000G	支给品：体力训练许可书

13个圣女之宝还差最后1个，雷恩王急召骑士团进宫，有一件紧急的事需要交给众人调查。据情报，数日前内尔姆大穴发生崩塌，全新的遗迹浮出地面——那本是圣女拉提斯封印恶魔之主的场所，地壳的异动让人有不好的预感。

流程 ①当骑士团赶到会合地点时，本应在此等候的教会骑士们却不知所踪，满地的打斗痕迹以及主教马车的残骸都在昭示着不好的预感已经变成了现实。③在地底的深处，众人发现了新的洞穴，下一层的路线非常曲折，务必要事先准备好帐篷类道具。④在封印的遗迹，众人终于发现了诺伊斯和教会骑士，被称作"混沌之王"的恶魔之主正在慢慢苏醒。一只恶魔把莉莎误认为是罗伦缇娜而走了过来，战斗在3个回合后就会强制结束。由于周围的恶魔太多，恋战是不明智的，众人只能带着主教逃出了地底洞穴。



ノイス主教の招待

场所：ファウル丘陵	步骤：4
报酬：3000G	支给品：技术训练许可书

流程 ①诺伊斯主教派人送来书信，请骑士团前往大圣堂议事，重点是之前的内尔姆大穴事件。②在经过一片树林时，一个身分不明的武装集团突然杀出（人类骑士+人类弓手+人类法师×2）。③敌方的狙击目标是莉莎，在危急时刻黑骑士现身救下了女孩，他说出暗杀者的真正身分就是教会骑士！一直以来黑骑士自称"罗伦缇娜"，是为了隐瞒莉莎的真实身分，原来莉莎才是真正的罗伦缇娜，而她更是圣女之血最后的继承者！④在庄严肃穆的大圣堂，诺伊斯承认是自己派出了暗杀者，并缓缓道出了真相：如果向封印遗迹献上祭品——圣女的末裔，那么混沌之王就会苏醒。反言之，如果圣女之血断绝，混沌之王就永远无法复活。罗伦缇娜、也就是莉莎作为圣女之血最后的继承者，为了世界的安宁必须献上自己的生命……这种做法主角当然无法接受，但他也不忍告诉莉莎实情。

最后の宝

场所：ソレスタンの森	步骤：4
报酬：3300G	支给品：敏捷训练许可书

流程 ①最后一个圣女之宝的所在地已经判明——索雷斯坦森林，由于事关重大，雷恩王亲率部队参与搜寻。②在击倒米拉的弟子后（人类法师×4），他们供出了魔女的所在。③在迷雾缭绕的森林中，占星师斯托拉与魔女梅拉的对话让主角吃惊不已：13个圣女之宝其实是13个封印，将它们一一解开的话，混沌之王便会复活——斯托拉的真正目的正在于此。而就在她缠住米拉的同时，雷恩王正在一步步靠近最后一个封印。④当骑士团的众人赶到圣女遗迹时已经太迟，雷恩王已经成功拿到了圣女之杖。



首都防卫

场所：ユニオン	步骤：5
报酬：3300G	支给品：力训练许可书

流程 国王在黎明时分紧急召集所有的骑士团，原来大量的恶魔不知从

何处涌来，一夜间占领了首都周边的各个据点。国家已经到了存亡的危急关头，雷恩王希望骑士团能够夺回据点。本次任务的战斗非常多，补给品要准备好，以下是各次事件中的敌方配置：①狼×3+鹰×3；②史莱姆×4+妖精×2；③哥布林骑士×2+哥布林弓手×2+哥布林法师×2；④恶魔（HP很少）；⑤恶魔领主。最后一场BOSS战依然可以利用不杀杂兵的战术限制BOSS的行动，不过骷髅弓手会用麻痹矢，记得装备相应的抗性技能。骑士团员们殊死奋战，击退了一波又一波的敌人，但更多的魔物仍源源不断地涌来。就在众人陷入孤立无援的境地之时，米拉带领着众多石巨人杀到，另一方面黑骑士也带着骷髅兵赶来，尤尼恩的部队趁机重振旗鼓。



圣女の末裔

场所：ガラス古战场	步骤：3
报酬：3600G	支给品：加护训练许可书

主教诺伊斯、占星师斯托拉、魔女米拉、假面黑骑士……到底谁说的才是事实的真相呢？就在骑士团一头雾水之时，主角想出了一个方法——请教曾附体在莉莎身上的巫女。虽然莉莎百般不情愿，但还是被主角生拉硬拽着前往伽拉斯古战场。

流程 ①对幽灵附体心有余悸的莉莎趁机从主角的眼皮底下逃跑了，黑骑士突然现身并表明了自己的身分——她真名叫“希尔艾拉”，是从莉莎出生时就负责暗暗保护她的骑士。为了让莉莎远离危险的战场隐姓埋名地生活，她不惜消灭了莉莎原本隶属的骑士团。在希尔艾拉的劝说下，莉莎主动返回了大部队。②刚到达圣女神殿，莉莎就被附体，原来巫女艾蕾西娅也曾是流着圣女之血的人。混沌之王自己是无法向流着圣女之血的人类出手的，它便利用妖言蛊惑，怂恿教会和信徒杀死圣女族人，意欲将圣女的血脉彻底断绝。如今13个封印尽皆解除，混沌之王的复活已无法避免，但如果能由圣女之血的继承者将利剑刺入其心脏，就能把它再度封印。③突然现身的米拉带着众人到达了一个秘密的洞穴，这里是她建造的新神殿，用来封印圣女之宝——王城的13样圣女之宝已被她偷天转日地替换掉了。随后米拉把圣剑コ－ルブランド交付到莉莎手中，把圣剑插入混沌之王的心脏，是身为圣女末裔的莉莎必须做的。

魔女と共に

场所：アラディウス山	步骤：4
报酬：3600G	支给品：魔力训练许可书

流程 ①莉莎犹豫要不要把一切报告给雷恩王，但是诺伊斯主教的影响力是不容忽视的，而且现在也没有那么多时间了。为了与恶魔军团抗衡，米拉打算借助龙的力量——50年前米拉曾帮助过龙族攻打罗古雷斯帝国，由她出面交涉的话说不定能够得到这个强援。②当全军在山路上休息时，莉莎无意中听到了米拉和希尔艾拉的对话——当莉莎带上圣冠后，其肉体和魂魄也会随之消散……③在龙穴前，守门的巨龙却没有认出米拉，毕竟后者已经用返老还童之术恢复了青春。BOSS战面对黑龙建议装上“毒耐性”和“麻痹耐性”，其他打法照旧。④在米拉与龙族长老交涉过后，虽然龙族表面上表示不欠她什么，也不打算帮助人类。不过米拉很清楚，它们已经答应做骑士团最有力的后盾。

混沌の王

场所：ネルムの大穴	步骤：6
报酬：0G	支给品：无

流程 ①骑士团刚一进入敌境就遭到了阻击，对手是教会骑士团，诺伊斯主教认为主角投靠了混沌之王，想把莉莎作为祭品。在击倒杂兵后（人类骑士+人类弓手+人类法师），众人向主教道出了事情的真相，一直被混沌之王所欺骗的诺伊斯无力地瘫坐在了地上。②触发事件前建议好好整理一下身上的装备，艾尔菲斯驾车赶来为众人提供物资援助，装备在身上的全部道具数量会增加3个，若身上有空格，则得到3个“慈悲の水”。③正当众人准备进入洞穴时，侵略各地的魔物似乎察觉到了危险、纷纷飞回巢穴。天空很快变得一片阴暗，不是因为恶魔数量众多，而是因为龙族的援军适时赶到，遮天蔽日的巨龙们与魔物们在空中碰撞、厮杀，主角一行则与米拉、希尔艾拉汇合，并肩冲入了洞穴。④占星师斯托拉在面对莉莎的质问时表示，她至今的各种行为只是遵从自己的预知而已。随后米拉显示出了自己真正的实力，仅仅一招就将冲上来的十几只恶魔烧成了灰烬，有她为众人挡住追兵，骑士团得以继续前行。⑤先行一步攻入洞穴、为众人开路的希尔艾拉陷入了苦战，众人赶忙上前相助。虽然击倒了敌人（恶魔领主+骷髅骑士×3），但希尔艾拉已经身负重伤，她把圣冠グラ－ル和莉莎托付给主角，自己则用尽最后的力气指挥幻魔骑士团战斗。⑥在地底的中心，混沌之王正缓缓地从封印之门中爬出。最终战BOSS有两个形态，第一阶段的BOSS多用范围性的魔法攻击，单发威力并不算大，威胁在于一旦AP值足够它就会重复行动一次，这样往往能击杀我方HP不足的角色。笔者采用的队伍配置中有双法师，利用暗属性的技能“ドレインアクト”吸收AP、以此来限制BOSS的行动，一旦BOSS的AP不足，第二下行动就会被强制中止。至于我方队伍的AP回复，则以骑士的“チャ－ジアクト”或支援技能“勇者の盾”来实现。在危急时刻，能令1次伤害无效化的“ミラ－ジュアイ”也能起到扭转乾坤的作用。只要范围回复及时，能够安全地进入第二阶段的战斗（开战前也可以刻意控制一下经验值，在首战结束后我方若能全员升级，就能以满HP状态进入下一战）。第二形态的BOSS攻击力有所强化，我方的战术仍然延续第一阶段。BOSS有时会使用蓄力瞬间积攒6点AP，若其AP蓄满12点则很有可能使出令我方全体HP强制降为1的炮击，这招用护盾是无法挡住的，因此关键时刻还是要用法师来限制BOSS的AP。玩家要切记拉锯战的重点是安全和稳妥，不要一时脑热胡乱攻击，毕竟BOSS是不会回血的，而我方一旦被击杀一人，失去阵型效果后就很容易导致满盘皆输了。

历经苦战众人把混沌之王压制了下去，莉莎趁机带上圣冠，将力量付诸于圣剑之上，刺进了恶魔的胸膛……混沌之王慢慢后退、封印之门徐徐关闭的同时，莉莎的身影也变得飘渺起来。主角奋力地夺下了圣冠，虽然保住了莉莎，但失去圣女之力的压制，混沌之王又重新爬了出来。无计可施之时，斯托拉现身，用巫女之力与圣剑一同，把混沌之王送回了封印之门——拥有预知能力的她，最终选择了牺牲自己保全他人的未来……在无数人的努力和牺牲下，利斯迪亚大陆终于从混沌之王的魔爪下脱险。但是战争还没有结束，骑士团的众人将奔赴前线，为了大陆的彻底和平以及国家的荣耀而战！



通关以后

流程 ENDING过后系统会自动存档，育成模式仍然可以继续游玩。ネルムの大穴地底最深部追加一块封印魔石，其中是本作的最强敌人——グラドネビュラ。ソレスタンの森、アラヴィウス山、リズル海岸、ルダリエ平原区域以及三个国家首都的圣女遗迹全部开启，玩家可以进去搜寻习得阵型的战术书，而相关的遗迹调查委托此后才会出现。网战模式中此后有机会得到13种“圣女之宝”的帮助，不过战斗结束后效果就会自动解除，因此也无法把它们带到育成模式使用。

支线委托

支线委托需要玩家到达过该区域后才会慢慢出现，少数需要主线通关后才能开启。下面是全部支线的列表，实际上玩家在育成模式下只能刷出60种，因为“敌国兵捕缚”和“潜入敌国首都侦查”的任务都是不包括本国在内的，完成全部种类的委托后就能从国王处获得“リスティア十字章”。本作中所有委托事件的触发点都有QUEST图标指明、非常清晰，玩家只需参考完成委托所需的步骤数，带好帐篷类道具保证行动力足够即可。很多委托的完成步骤都大同小异，具体可以参看后面的介绍。

支线委托	场所	支给品	步骤
首都周边警备	本国首都	敏捷训练许可书	5
首都への护送	本国首都	加护训练许可书	3
合同演习	本国首都	力训练许可书	4
畑荒らし击退	本国首都	技术训练许可书	4
传说の盗贼团捕缚	本国首都	生命力训练许可书	4
脱走者捕缚	本国首都	体力训练许可书	3
ユニオン兵捕缚	本国首都	魔力训练许可书	3
アヴァロン兵捕缚	本国首都	运训练许可书	3
ログレス兵捕缚	本国首都	运训练许可书	3
圣女遗迹の调查	本国首都	魔力训练书	4
ユニオン侦查	ユニオン	生命力训练许可书	5
アヴァロン侦查	アヴァロン	敏捷训练许可书	5
ログレス侦查	ログレス	敏捷训练许可书	5
大圣堂周边警备	ファウル丘陵	加护训练许可书	5
大圣堂への护送	ファウル丘陵	力训练许可书	3
大圣堂への输送	ファウル丘陵	技术训练许可书	5
ゴブリンの排除	ファウル丘陵	魔力训练许可书	3
スライムの排除	ファウル丘陵	运训练许可书	3
锻冶の街周边警备	ガウィ-ル盆地	力训练许可书	5
锻冶の街への输送	ガウィ-ル盆地	敏捷训练许可书	5
锻冶の街への护送	ガウィ-ル盆地	加护训练许可书	3
イ-グルの排除	ガウィ-ル盆地	体力训练许可书	3
街道の遗迹调查	ガウィ-ル盆地	运训练许可书	5
湖畔周边警备	バルフォグ湖	体力训练许可书	5
湖畔の町への输送	バルフォグ湖	加护训练许可书	5
湖畔への护送	バルフォグ湖	技术训练许可书	3
スライム讨伐	バルフォグ湖	运训练许可书	5
ネルム调查	ネルムの大穴	敏捷训练许可书	5
ゴブリン讨伐	ネルムの大穴	力训练许可书	5
スケルトン讨伐	ネルムの大穴	体力训练许可书	5
龙の山周边警备	アラヴィウス山	魔力训练许可书	5
イ-グル讨伐	アラヴィウス山	魔力训练许可书	5
药草の调达	アラヴィウス山	技术训练许可书	4
千年酒を求めて	アラヴィウス山	加护训练许可书	3
山の遭难者救助	アラヴィウス山	生命力训练许可书	3
古龙の遗迹调	アラヴィウス山	体力训练许可书	5
古战场周边警备	ガラス古战场	生命力训练许可书	5
古战场への输送	ガラス古战场	技术训练许可书	5
フェアリ-讨伐	ガラス古战场	敏捷训练许可书	5
スケルトンの排除	ガラス古战场	体力训练许可书	3
迷いの森周边警备	ソレスタンの森	运训练许可书	4
迷いの森への输送	ソレスタンの森	魔力训练许可书	5
フェアリ-の排除	ソレスタンの森	敏捷训练许可书	3
森の盗贼团讨伐	ソレスタンの森	力训练许可书	3
森の遭难者救助	ソレスタンの森	生命力训练许可书	3
魔术师の遗迹调查	ソレスタンの森	加护训练许可书	5
宿场周边警备	ルダリエ平原	体力训练许可书	5
宿场町への护送	ルダリエ平原	魔力训练许可书	3
宿场町への输送	ルダリエ平原	运训练许可书	5
ウルフの排除	ルダリエ平原	力训练许可书	3
街道の盗贼团讨伐	ルダリエ平原	生命力训练许可书	3
朽ちた遗迹调查	ルダリエ平原	技术训练许可书	5
港町周边警备	リズル海岸	技术训练许可书	5
港町への护送	リズル海岸	体力训练许可书	3
港町への输送	リズル海岸	魔力训练许可书	5
ウルフ讨伐	リズル海岸	加护训练许可书	5
海边の遗迹调查	リズル海岸	力训练许可书	5
矿山周边警备	ベレンド矿山	力训练许可书	5
矿山への护送	ベレンド矿山	技术训练许可书	3
炭矿の町への输送	ベレンド矿山	敏捷训练许可书	5
ミミックの排除	ベレンド矿山	加护训练许可书	3
山の盗贼团讨伐	ベレンド矿山	运训练许可书	3
铁矿石の调达	ベレンド矿山	生命力训练许可书	4
ベレンド遗迹调查	ベレンド矿山	敏捷训练许可书	5

警备类： 在该区域进行巡逻的任务。步骤2～4中有两次战斗，一次对阵魔物、一次对阵盗贼团，另一次无特殊事件。具体发生的顺序随机。

护送类： 护送商人前往指定地点的任务。步骤2有三种可能，一是全体休息，行动值回复10；一种是盗贼团来袭，需要将其击退；第三种则是与魔物展开二连战。

输送类： 给当地驻扎部队输送物资的任务。步骤2～4中有两次战斗，分别要对阵魔物和盗贼团，另一个事件则是全员休息，行动力回复10。具体发生的顺序随机。

魔物排除类： 接受商人的委托、击倒占领街道的魔物。步骤2中需要与大量的魔物展开二连战，在步骤3向商人汇报时还能得到3个随机的回复道具。

魔物讨伐类： 接受本国骑士的委托、前往3个指定地点击倒魔物。步骤2～4各有一场战斗，消灭全部的敌人后还需要返回原处进行汇报。

盗贼团讨伐类： 讨伐袭击商人的盗贼团的任务。步骤2有两种情况，有可能需要击倒小股盗贼来逼问其根据地所在，另一种是无需战斗，直接通过蛛丝马迹找到盗贼基地的线索。步骤3则需要进行一场二连战。

遭难者救助类： 寻找并救助行踪不明的人。非常简洁的任务，在步骤3击倒包围NPC的魔物即可。

调达类： 采草药或收集矿石的任务，前者只在步骤4有一场与鹰群的战斗；后者在步骤3、4都需要对付骷髅兵。

敌国兵捕缚类： 将在本国首都附近出没的敌兵擒获的任务。步骤2有一场对敌国骑士团的战斗，步骤3则是二连战。

侦查类： 潜入敌国首都进行侦查的任务。步骤3和5各有一场与敌国骑士团的战斗，步骤2和4只是侦查敌方港口和城砦的普通事件。

遗迹调查类： 进入地下的遗迹进行调查，大部分地区都需要等主线通关后才会出现此任务。任务要调查4个地点，最后一个固定是圣女遗迹的台座。步骤2、3、4的可能性很多，有可能是全员休息回复行动值；有可能遇到通缉的盗贼团或是与骷髅兵战斗；开宝箱也有可能发生得到道具或被宝箱怪袭击这两种截然不同的情况。本国首都的圣女遗迹调查任务只需要4步，比较特殊。

剩下的都是一些单独的任务，一一简单介绍一下：“合同演习”——本国首都召开军事演习，步骤2～4中玩家需要前往各处与三个骑士团展开战斗，尽皆获胜后便可以排名第一的身分胜出；“畑荒らし击退”——击退破坏农作物的哥布林的任务，步骤3、4各有一场战斗；“传说の盗贼团捕缚”—— 得知有三名逃犯越狱，骑士团需要将他们捉拿归案，步骤2～4各有一场战斗，虽然敌人都只有一个弓箭手，不过其能力比一般杂兵要高出不少，不能大意；“脱走者捕缚”——同样是追捕越狱者的任务，逃犯只有两名敌国骑士，分别向东、西两个方向逃窜，在步骤2、3中将其依次击倒即可，难度比传说盗贼团要低；“千年酒を求めて”——如字面意思一样就是收集美酒，步骤2时酒香会引来大量的哥布林触发二连战；“ネルム调查”—— 调查大洞周边的情况，在步骤2～5中有三场战斗，其中一场是与“狼+哥布林”组合的二连战，具体发生的顺序随机。

通缉任务



通缉任务的赏金额度是与敌人的等级挂钩的，而敌人的实力又与玩家骑士团的等级有关，因此纵使是同一批敌人，前、后期的赏金和实力也会大有不同，不过敌方的配置是不会变化的。下表是全部通缉任务的场所以及敌人的配置情况，玩家可以在战前有针对性地调整自己队伍的阵型和技能。最后的通缉敌人名叫“瓦尼拉骑士（ヴァニラナイツ）”，相信不少玩家都会想到本作的开发方Vanillaware吧。这支骑士团非常强劲，实力比不少魔石敌人还要强，去挑战的时候千万不要大意。

通缉任务名称	场所	敌方配置
虚言の佣兵团	ユニオン	人类骑士×4
草原の恶戏者	ユニオン	哥布林骑士+哥布林弓手+哥布林法师+妖精
骚乱の兽使い	ユニオン	人类法师+狼×3
平原のバンシ−	ファウル丘陵	妖精×4
背德の狂信者	ファウル丘陵	人类骑士×2+人类法师×2
破门の妖精使い	ファウル丘陵	妖精×3+人类法师
外道の魔术师	バルフォグ湖	人类法师+史莱姆×3
静闲のスプリガン	バルフォグ湖	哥布林骑士+哥布林弓手+哥布林法师+狼
湖畔の袭击者	バルフォグ湖	人类法师+人类弓手×3
夕暗盗贼团の残党	ガウィ−ル盆地	人类骑士×3+人类弓手
狂兽の剑斗士	ガウィ−ル盆地	人类骑士×2+狼×2
狞猛なる飞来者	ガウィ−ル盆地	狼×2+鹰×2
山道の暴れ者	ログレス	哥布林骑士+哥布林弓手+哥布林法师+鹰
里切りの狩猎者	ログレス	人类弓手×4
妖精の魅了者	ログレス	人类骑士×2+妖精×2
未开のレイヴン	アラディウス山	鹰×4
悠然たる怪鸟团	アラディウス山	鹰×3+人类弓手
幻惑の魔法使い	アラディウス山	人类弓手+人类法师×3
荒废のハゲタカ	ガラス古战场	人类骑士×2+人类弓手×2
古战场のリッチ	ガラス古战场	骷髅骑士×2+骷髅弓手+骷髅法师
幽幻の不死团	ガラス古战场	人类法师+骷髅骑士+骷髅弓手+骷髅法师

通缉任务名称	场所	敌方配置
粗暴の酒乱队	ベレンド矿山	人类骑士×2+人类弓手+人类法师
阳气な盗掘团	ベレンド矿山	人类弓手×2+狼×2
炭矿のリッチ	ベレンド矿山	鹰+骷髅骑士+骷髅弓手+骷髅法师
妖幻の魔道士	アヴァロン	人类法师×4
禁忌の死灵使い	アヴァロン	人类弓手+骷髅骑士×3
森林の小恶党	アヴァロン	哥布林骑士+哥布林弓手+哥布林法师+史莱姆
迷森のケルベロス	ソレスタンの森	狼×4
潜伏の猎奇团	ソレスタンの森	人类骑士+人类弓手×3
拟态の捕食者	ソレスタンの森	人类弓手+史莱姆×3
狡猾な强袭者	ルダリエ平原	人类弓手×2+人类法师×2
街道のスプリガン	ルダリエ平原	哥布林骑士×2+哥布林弓手+哥布林法师
狞猛の恶魔达	ルダリエ平原	人类骑士+哥布林骑士+哥布林弓手+哥布林法师
孤高の鸟使い	リズル海岸	人类骑士+鹰×3
妖魔の集い	リズル海岸	妖精×2+史莱姆×2
无法の强盗团	リズル海岸	人类骑士+人类法师×3
荒野のゼラチナス	ネルムの大穴	史莱姆×4
无名の放浪骑士团	ネルムの大穴	人类骑士×3+人类法师
世舍ての恶魔使い	ネルムの大穴	哥布林骑士+哥布林弓手+哥布林法师+人类法师
ヴァニラナイツ	ネルムの大穴	人类骑士×2+人类弓手+人类法师

阵型一览

资料列表

下面列出所有阵型的效果以及相关书籍的取得方式。大部分阵型书都是在地图上的红宝箱中得到的，每个区域固定有1本，其他的在达成特定条件后前往谒见之间即可从国王处获得。惟有“リスティア战史3”比较特殊，需要在网战模式下的商店才有机会购入（必须先成功联网并更新数据）。

阵型名称	效果	相关书籍	取得方法
フロントワ−ド	1人用阵型，角色的攻击力提升12%	无	−
バックワ−ド	1人用阵型，角色的防御力提升12%	侦查教书	“ネルムの大穴”红宝箱
デュアルフォ−ム	2人用阵型，部队全员的命中率提升10%	无	−
デュアルアタック	2人用阵型，部队全员的攻击力提升12%	侦查教书2	“バルフォグ湖”红宝箱
デュアルガ−ド	2人用阵型，部队全员的防御力提升12%	リスティア战史2	“ベレンド矿山・圣女の遗迹”红宝箱
ダブルドライブ	2人用阵型，回合开始时AP回复量+3	术式阵形论2	“ユニオン・圣女の遗迹”红宝箱
トリプルフォ−ム	3人用阵型，部队全员的敏捷提升10%	无	−
トリプルアタック	3人用阵型，部队全员的攻击力提升12%、防御力降低12%	リスティア战史3	网战模式商店购入
トリプルガ−ド	3人用阵型，部队全员的防御力提升12%、攻击力降低12%	术式阵形论3	“ガウィ−ル盆地・圣女の遗迹”红宝箱
シングルハント	3人用阵型，3号位角色的攻击力提升12%	包围阵图解2	“アラヴィウス山”红宝箱
デコイキャット	3人用阵型，1号位角色的防御力提升12%	圣女の业书2	“リズル海岸”红宝箱
フロントバイソン	3人用阵型，每回合部队全员的HP自动回复6%	史闻古书	“ネルムの大穴・地の底”红宝箱
フリ−スタイル	3人用阵型，回合开始时AP的回复量+2	王家骑战书2	累积击倒200个敌人后从国王处得到
ナイツフォ−ム	4人用阵型，部队全员的回避率提升5%	无	−
トライチェイサ−	4人用阵型，1、2、3号位角色的敏捷提升10%，4号位角色的攻击力提升8%	史闻古书2	“ガラス古战场”红宝箱
リアストリング	4人用阵型，1、2、3号位角色的防御力提升8%，4号位角色的攻击力提升8%	史闻古书3	“ソレスタンの森”红宝箱
ファランクス	4人用阵型，战斗开始时初始AP+6、但防御力降低30%	王家骑战书3	累积击倒300个敌人后从国王处得到
フォア−ドダブル	4人用阵型，3、4号位角色的攻击力提升10%	武王战略纸	“ログレス”红宝箱
バンガ−ドシフト	4人用阵型，部队全员的攻击力提升12%、防御力降低12%	圣女の业书	“ユニオン”红宝箱
インペリアル	4人用阵型，部队全员的防御力提升12%、攻击力降低12%	术式阵形论	“アヴァロン”红宝箱
ウィンドミル	4人用阵型，每回合部队全员的HP自动回复3%	武王战略纸2	“ベレンド矿山”红宝箱
ラピッドム−ン	4人用阵型，部队全员的行动顺序提前	奇袭读本	“ファウル丘陵”红宝箱
ブルアタック	4人用阵型，1号位角色的攻击力提升8%，2、3、4号位角色的防御力提升8%	リスティア战史	“ガウィ−ル盆地”红宝箱
スネ−クアイ	4人用阵型，部队全员的命中率提升10%	包围阵图解	“ルダリエ平原”红宝箱
フォ−スレギオン	4人用阵型，部队全员不会陷入异常状态	王家骑战书	累积击倒100个敌人后从国王处得到
ジャックソ−ド	4人用阵型，骑士的攻击力提升12%	基础战术学	累积4名骑士叙任后从国王处得到
マルチシュ−タ−	4人用阵型，弓手的攻击力提升12%	基础战术学2	累积8名骑士叙任后从国王处得到
ダ−クフェスタ	4人用阵型，法师的攻击力提升12%	基础战术学3	累积12名骑士叙任后从国王处得到
ソ−ドブレイク	4人用阵型，受到来自骑士的伤害减轻12%	应用战术学	累积16名骑士叙任后从国王处得到
アロ−シ−ルド	4人用阵型，受到来自弓手的伤害减轻12%	应用战术学2	累积20名骑士叙任后从国王处得到
カウンタマジック	4人用阵型，受到来自法师的伤害减轻12%	应用战术学3	累积24名骑士叙任后从国王处得到
リバ−スム−ン	4人用阵型，部队全员的行动顺序延迟	奇袭读本2	“ログレス・圣女の遗迹”红宝箱
エクスペリエンス	4人用阵型，战斗后得到的经验值提升6%	圣女の业书3	“アヴァロン・圣女の遗迹”红宝箱
プラスオ−ダ−	4人用阵型，回合开始时AP的回复量+1	骑士战术学	“リズル海岸・海边の遗迹”红宝箱
セブンフィ−バ−	4人用阵型，部队全员的会心率提升8%	奇袭读本3	“ルダリエ平原・朽ちた遗迹”红宝箱
クロ−ズドランド	4人用阵型，战斗开始时AP为0，部队全员的防御力提升18%	绝对防御论	“アラヴィウス山・古龙の遗迹”红宝箱
デスマ−チ	4人用阵型，部队处在中毒状态，但全员攻击力提升12%、防御力提升12%	奇怪战术志	“ソレスタンの森・魔术师の遗迹”红宝箱

技能一览

系统部分介绍过本作的技能分为行动、支援和地图三种，下面给出全部的技能效果。行动技能的命中率分为三个等级，A为必定命中，B为普通命中率，C表示命中率较低，当100%命中的攻击技能遇到100%回避的技能时，回避效果优先。大威力的协力技要求队伍中有满足条件的同伴存在方可发动。地图技能消耗的是CP值，有持续效果的技能如“遇敌率降低”、“显示隐藏宝物”是不能同时使用的。

行动技能

类型	技能名称	AP	威力	命中	范围	条件/特殊效果	熟练度成长	修得条件
剑	スラッシュ	1	160	B	单体	–	剑	无
剑	ブレードライン	2	150	B	纵一列	–	剑	剑熟练度1
剑	フォースブラスト	2	160	B	射击・单体	–	剑	剑熟练度3
剑	ツイスター	2	200	B	单体	–	剑	剑熟练度5
泛用	アタックシェイプ	1	–	A	自身	3回合内提升自己的攻击力	无	剑熟练度6
剑	ソードスライド	2	170	B	横一列	–	剑	剑熟练度8
泛用	チャージアクト	1	–	A	自身	AP回复3	无	剑熟练度10
剑	クラッシュスピン	3	230	B	单体	–	剑	剑熟练度12
泛用	ガードシェイプ	1	–	A	自身	3回合内提升自己的防御力	无	剑熟练度14
泛用	ネクストプラス	3	–	A	自身	集中精神，次回合能行动两次（第二次重复行动不消耗AP）	无	剑熟练度17
剑	スカイエッジ	4	270	B	单体	有吹飞效果	剑	剑熟练度20
剑	シャインブレイク	9	500	B	单体	协力技，我方需有法师	剑	剑熟练度23
剑	シャドウダンス	5	110	C	全体	–	剑	剑熟练度26
剑	レゾナンスシフト	7	400	B	单体	协力技，我方需有装备着剑的骑士	剑	剑熟练度29
大剑	スイング	1	160	B	单体	–	大剑	无
大剑	スカルファング	2	170	B	射击・单体	有吹飞效果，一定几率令敌方陷入混乱状态	大剑	大剑熟练度1
大剑	ワイルドウィング	2	140	B	纵一列	有吹飞效果	大剑	大剑熟练度3
大剑	カットダウン	2	200	B	单体	–	大剑	大剑熟练度5
大剑	ハードストライク	3	240	B	单体	–	大剑	大剑熟练度6
大剑	ブラッドファング	3	210	B	射击・单体	有吹飞效果，攻击带有HP吸收的特性（伤害值的40%）	大剑	大剑熟练度8
大剑	ビーストテイル	3	180	B	十字	–	大剑	大剑熟练度10
泛用	ガードフェイズ	1	–	A	自身	次回合自己的防御力大幅提升	无	大剑熟练度12
大剑	ブレイズウィング	3	170	B	纵一列	有吹飞效果	大剑	大剑熟练度14
泛用	アタックフェイズ	1	–	A	自身	下次攻击的威力大幅提升	无	大剑熟练度17
泛用	バーサクフェイズ	3	–	A	自身	进入狂战士状态，攻击力提升、防御力降低	无	大剑熟练度20
大剑	アクセルブレード	10	210	C	全体	协力技，我方需有法师，一定几率令敌方陷入燃烧状态	大剑	大剑熟练度23
大剑	デーモンテイル	4	210	B	十字	–	大剑	大剑熟练度26
大剑	ホークスウィング	7	150	C	全体	协力技，我方需有装备大剑的骑士	大剑	大剑熟练度29
细剑	ハッシュ	1	170	B	单体	–	细剑	无
细剑	スライス	2	210	B	单体	–	细剑	细剑熟练度1
细剑	ポイズンバイト	2	190	B	单体	一定几率令敌方陷入中毒状态	细剑	细剑熟练度3
细剑	テクニカルヒット	2	200	A	单体	100%命中率	细剑	细剑熟练度5
细剑	ファストスタブ	3	220	B	单体	回合中最先行动，有吹飞效果	细剑	细剑熟练度6
泛用	セルフアーツ	2	–	A	自身	3回合内提升自身命中率与回避率	无	细剑熟练度8
泛用	リゲインアクト	0	–	A	自身	AP回复1	无	细剑熟练度10
细剑	フラッシュコード	3	250	B	单体	一定几率令敌方陷入暗黑状态	细剑	细剑熟练度12
细剑	デッドエンド	2	180	B	单体	一定几率发动即死效果	细剑	细剑熟练度14
细剑	バインドビーク	3	220	B	单体	有吹飞效果，一定几率令敌方陷入麻痹状态	细剑	细剑熟练度17
泛用	ステルスコート	2	–	A	自身	3个回合内大幅提升自己的回避率	无	细剑熟练度20
细剑	フロストレイヴ	10	540	B	单体	协力技，我方需有法师	细剑	细剑熟练度23
泛用	セルフフェザー	2	–	A	自身	下次受到攻击时自己必能成功回避	无	细剑熟练度26
细剑	セカンドダンス	8	450	B	单体	协力技，我方需有装备细剑的骑士	细剑	细剑熟练度29
枪	スラスト	1	140	B	横2格	–	枪	无
枪	クラックスピア	3	200	B	横2格	伤害无视防御力效果	枪	枪熟练度1
泛用	キュアドライヴ	2	–	A	自身	3回合内回复自己的HP	无	枪熟练度3
枪	インパルス	2	180	B	横2格	–	枪	枪熟练度5
枪	クラスターゼロ	3	200	B	横一列	有吹飞效果	枪	枪熟练度6
枪	ブランディッシュ	3	220	B	横2格	–	枪	枪熟练度8
泛用	ガードドライヴ	1	–	A	自身	5回合内提升自己的防御力	无	枪熟练度10
枪	ブレイクダウン	2	170	B	单体	一定几率令敌方陷入麻痹状态	枪	枪熟练度12
泛用	アタックドライヴ	1	–	A	自身	5回合内提升自己的攻击力	无	枪熟练度14
枪	ベノムスティング	4	230	B	横一列	一定几率令敌方陷入中毒状态	枪	枪熟练度17
枪	ギャロップビート	5	280	B	横一列	有吹飞效果	枪	枪熟练度20
枪	ユニコーンランス	9	440	B	横一列	协力技，我方需有法师	枪	枪熟练度23
枪	グランドスラム	4	70	C	全体	伤害无视防御力效果	枪	枪熟练度26
枪	レイドバースト	7	360	B	十字	协力技，我方需有装备着枪的骑士	枪	枪熟练度29
弓	シュート	1	150	B	射击・单体	–	弓	无
弓	スコープシュート	2	140	B	射击・纵一列	–	弓	弓熟练度1
弓	スターダート	2	140	B	射击・横一列	–	弓	弓熟练度3
弓	ヘヴンスナイプ	3	280	B	射击・单体	攻击结果为会心攻击或射失	弓	弓熟练度5
弓	シャープシュート	2	190	B	射击・单体	–	弓	弓熟练度6
泛用	エキストラドロー	1	–	A	自身	下次攻击击杀敌人的话，AP+4	无	弓熟练度8
泛用	スナイプエイム	2	–	A	自身	下次攻击的命中率100%	无	弓熟练度10
弓	クイックシュート	3	230	B	射击・单体	–	弓	弓熟练度12
泛用	フィジカルエイム	1	–	A	自身	下次攻击的威力大幅提升	无	弓熟练度14
弓	クロスライン	3	150	B	射击・十字	–	弓	弓熟练度17
弓	インパクトダート	3	190	B	射击・横一列	有吹飞效果	弓	弓熟练度20
弓	フィニックスレヴ	9	190	C	射击・全体	协力技，我方需有法师，一定几率令敌方陷入燃烧状态	弓	弓熟练度23
弓	アローレイン	4	90	C	射击・全体	–	弓	弓熟练度26
弓	ブレイズレイン	7	150	C	射击・全体	协力技，我方需有装备着弓的弓手，一定几率令敌方陷入燃烧状态	弓	弓熟练度29
弓铳	スロー	1	150	B	射击・单体	–	弓铳	无
弓铳	フレイムアロー	2	170	B	射击・单体	一定几率令敌方陷入燃烧状态	弓铳	弓铳熟练度1
弓铳	ポイズンアロー	1	140	B	射击・单体	一定几率令敌方陷入中毒状态	弓铳	弓铳熟练度3
弓铳	スナイプアロー	2	190	B	射击・单体	一定几率令敌方陷入混乱状态	弓铳	弓铳熟练度5
弓铳	イーグルアロー	3	230	B	射击・单体	有吹飞效果	弓铳	弓铳熟练度6
泛用	カスタムパワー	1	–	A	自身	3回合内提升自己的攻击力	无	弓铳熟练度8
弓铳	アームブレイク	2	180	B	射击・单体	狙击敌方的手部，令其攻击力低下	弓铳	弓铳熟练度10

类型	技能名称	AP	威力	命中	范围	条件/特殊效果	熟练度成长	修得条件
泛用	インスタントデス	3	–	A	自身	在箭上涂毒，下次攻击带有即死效果	无	弓铳熟练度12
泛用	カスタムライト	1	–	A	自身	3回合内提升自己的命中率、回避率	无	弓铳熟练度14
弓铳	レッグブレイク	2	180	B	射击・单体	狙击敌方的脚部，令其回避率低下	弓铳	弓铳熟练度17
弓铳	マシンガンアロー	6	130	C	射击・全体	–	弓铳	弓铳熟练度20
弓铳	トライストーム	8	300	B	射击・十字	协力技，我方需有法师	弓铳	弓铳熟练度23
弓铳	クリムゾンワイド	4	70	C	射击・全体	一定几率令敌方陷入燃烧状态	弓铳	弓铳熟练度26
弓铳	ポイズンニードル	8	170	C	射击・全体	协力技，我方需有装备着弓铳的弓手，一定几率令敌方陷入中毒状态	弓铳	弓铳熟练度29
铳	ショット	1	160	C	射击・单体	–	铳	无
铳	ブラックアウト	2	140	C	射击・十字	一定几率令敌方陷入暗黑状态	铳	铳熟练度1
铳	スタントショット	2	190	C	射击・单体	有吹飞效果	铳	铳熟练度3
铳	フリーズショット	4	210	C	射击・十字	一定几率令敌方陷入冻结状态	铳	铳熟练度5
铳	ヒールバレット	2	–	A	我方・单体	用回复弹射击，回复给我方单体的HP	铳	铳熟练度6
泛用	フィールサイト	1	–	A	自身	3回合内给敌方附加异常状态的成功率大幅提升	无	铳熟练度8
泛用	ドットサイト	1	–	A	自身	3回合内大幅提升自己的命中率	无	铳熟练度10
铳	ダイバーショット	3	240	C	射击・单体	–	铳	铳熟练度12
泛用	コンディション	1	–	A	自身	用应急处理解除自己的异常状态	无	铳熟练度14
铳	フォースバレット	2	–	A	我方・单体	用强化弹令我方单体进入狂战士状态，攻击力提升、防御力降低	铳	铳熟练度17
铳	バーストショット	3	180	C	射击・十字	有吹飞效果	铳	铳熟练度20
铳	スパークキャノン	10	480	B	横一列	协力技，我方需有法师	铳	铳熟练度23
铳	オールオーバー	6	130	C	射击・全体	–	铳	铳熟练度26
铳	ガトリングデュオ	9	190	C	射击・全体	协力技，我方需有装备着铳的弓手	铳	铳熟练度29
杖	ブロウ	1	140	B	单体	–	无	无
槌	スマッシュ	1	140	B	单体	–	无	无
槌	デススマッシュ	3	300	B	单体	攻击结果为会心攻击或打空，有吹飞效果	土	土熟练度8
火	ファイア	2	180	B	射击・单体	–	火	火熟练度1
火	ブーストアップ	1	–	A	我方・单体	3个回合内提升我方单体的攻击力	火	火熟练度3
火	ブレイズボム	3	210	B	射击・单体	一定几率令敌方陷入燃烧状态	火	火熟练度5
火	ブースとゾーン	2	–	A	我方・十字	3个回合内提升范围内我方的攻击力	火	火熟练度7
火	フレイムマイン	2	320	B	设置・最多1格	在空地上设置隐藏的地雷，给踩到的敌人造成伤害	火	火熟练度9
火	ファイアストーム	4	230	B	横2格	一定几率令敌方陷入燃烧状态	火	火熟练度11
火	ブーストヘクス	3	–	A	我方・全体	3个回合内提升我方全体的攻击力	火	火熟练度13
水	ヒール	1	–	A	我方・单体	回复我方单体的HP	水	水熟练度1
水	フロスト	3	210	B	射击・单体	–	水	水熟练度3
水	フリーズランス	4	240	B	射击・单体	一定几率令敌方陷入冰冻状态	水	水熟练度5
水	アドヒール	2	–	A	我方・十字	回复效果范围内的我方的HP	水	水熟练度7
水	マインドミスト	2	–	A	自身	造出虚像，下次受到的攻击无效	水	水熟练度9
水	アイスエイジ	5	210	B	射击・十字	一定几率令敌方陷入冰冻状态	水	水熟练度11
水	ヒールスプレッド	4	–	A	我方・全体	回复我方全体的HP	水	水熟练度13
风	ウィンド	1	140	B	射击・单体	–	风	风熟练度1
风	サイクロン	3	170	B	射击・纵一列	有吹飞效果	风	风熟练度3
风	ファストアップ	1	–	A	我方・单体	3回合内提升我方单体的回避率、命中率	风	风熟练度5
风	ヴォーテックス	4	180	B	射击・十字	有吹飞效果	风	风熟练度7
风	ファストゾーン	2	–	A	我方・十字	3回合内提升范围内我方的回避率、命中率	风	风熟练度9
风	ファストヘクス	3	–	A	我方・全体	3个回合内提升我方全体的回避率、命中率	风	风熟练度11
风	ジャッジメント	5	110	C	射击・全体	一定几率令敌方陷入麻痹状态	风	风熟练度13
土	ストーン	2	180	B	射击・单体	–	土	土熟练度1
土	プレートアップ	1	–	A	我方・单体	3个回合内提升我方单体的防御力	土	土熟练度3
土	ランドウェイブ	4	250	B	射击・单体	–	土	土熟练度5
土	プレートゾーン	2	–	A	我方・十字	3个回合内提升范围内我方的防御力	土	土熟练度7
土	ストーンウォール	2	–	A	设置・最多2格	设置岩壁抵御敌方的攻击	土	土熟练度9
土	ブラストシェル	5	280	B	射击・单体	–	土	土熟练度11
土	プレートヘクス	3	–	A	我方・全体	3个回合内提升我方全体的防御力	土	土熟练度13
光	ミラージュアイ	6	–	A	我方・全体	对我方全体的1次攻击无效	水、风	水熟练度8、风熟练度8
光	リヴァイブ	6	–	A	我方・单体	我方单体从无法战斗的状态复活，回到战场上	水、土	水熟练度9、土熟练度9
光	イノセントレイ	7	130	B	全体	伤害无视防御力效果	火、土	火熟练度10、土熟练度10
光	サイレントフレア	9	190	B	全体	协力技，我方需有法师	火、风	火熟练度11、风熟练度11
光	エレメントエフ	12	250	B	全体	协力技，我方还需有两名法师	火、水	火熟练度14、水熟练度14
暗	ドレースドール	4	–	A	我方・单体	令我方单体能够进行2次行动	风、土	风熟练度8、土熟练度8
暗	ラストワン	4	–	A	我方・单体	3回合内我方单体的全部能力大幅提升，效果解除后直接变成无法战斗的状态	火、风	火熟练度9、风熟练度9
暗	ドレインアクト	4	130	B	单体	用诅咒的黑暗之力夺取敌方1～3点AP	火、水	火熟练度10、水熟练度10
暗	フェイタルカース	7	150	B	全体	协力技，我方需有法师，令敌方全体的全能力下降	风、土	风熟练度12、土熟练度12
暗	ソウルデヴォート	10	210	B	全体	协力技，我方需有法师，夺取敌方全体的HP回复我方	水、土	水熟练度13、土熟练度13

支援技能

名称	技能解说	修得条件
ウィザードガード	受到来自法师的伤害减轻8%	辅助熟练度6
ウィザードキラー	给法师造成的伤害增加8%	辅助熟练度6
ナイトガード	受到来自骑士的伤害减轻8%	辅助熟练度6
ナイトキラー	给骑士造成的伤害增加8%	辅助熟练度6
アーチャーガード	受到来自弓手的伤害减轻8%	辅助熟练度6
アーチャーキラー	给弓手造成的伤害增加8%	辅助熟练度6
血の契约Lv1	技能所需的AP增加1，攻击威力提升10%	辅助熟练度2
血の契约Lv2	技能所需的AP增加2，攻击威力提升15%	辅助熟练度4
血の契约Lv3	技能所需的AP增加3，攻击威力提升20%	辅助熟练度7
背水の阵Lv1	随机1个技能无法使用，攻击威力提升6%	辅助熟练度2
背水の阵Lv2	随机2个技能无法使用，攻击威力提升8%	辅助熟练度4
背水の阵Lv3	随机3个技能无法使用，攻击威力提升12%	辅助熟练度7
自然治愈Lv1	每回合自动回复最大HP的1%	辅助熟练度3
自然治愈Lv2	每回合自动回复最大HP的2%	辅助熟练度7
九死に一生	受到致命攻击时，偶尔能以HP=1的状态存活	辅助熟练度3
三死に一生	受到致命攻击时，能以HP=1的状态存活	辅助熟练度7
兽の魔术	平时处在混乱状态，技能的威力提升12%	辅助熟练度4
狂者の魔术	平时处在中毒状态，技能的威力提升12%	辅助熟练度4
好机到来	回合开始时AP偶尔能回复1	辅助熟练度5
脱兔の心得	逃跑必定成功（无法逃跑的战斗除外）	辅助熟练度2
予备防御	AP值越多、防御力越高	辅助熟练度4
予备攻击	AP值越多、攻击力越高	辅助熟练度4
治愈の知识	使用回复技能、道具时效果提升20%	辅助熟练度2
骑士の夸り	受到吹飞效果的攻击时，会自动返回原来的位置	辅助熟练度6

名称	技能解说	修得条件
勇者の盾	成功防御时，AP偶尔能回复2	辅助熟练度7
游击の心得	成功回避攻击时，AP能回复1	辅助熟练度2
暗杀者の追击	成功给敌方附加异常状态时，AP偶尔能回复1	辅助熟练度5
最后の遗志	死亡时我方的AP回复3	辅助熟练度3
英雄の一击	给予敌方致命一击时AP回复2	辅助熟练度6
计画的防御	防御后的次回合，技能所需的AP-2	辅助熟练度3
临战态势	战斗开始的一回合内，技能所需的AP-1	辅助熟练度3
短期决战Lv1	战斗开始的三回合内，攻击威力提升6%	辅助熟练度2
短期决战Lv2	战斗开始的一回合内，攻击威力提升12%	辅助熟练度4
全力回避Lv1	战斗开始一回合内，回避率100%	辅助熟练度2
全力回避Lv2	战斗开始三回合内，回避率提升30%	辅助熟练度5
卫生处理Lv1	战斗开始的五回合内，HP自动回复4%	辅助熟练度2
卫生处理Lv2	战斗开始的三回合内，HP自动回复8%	辅助熟练度5
战斗准备	战斗开始时初始AP+1	辅助熟练度7
危机管理Lv1	异常状态的抵抗力提升10%	辅助熟练度2
危机管理Lv2	异常状态的抵抗力提升20%	辅助熟练度4
危机管理Lv3	异常状态的抵抗力提升30%	辅助熟练度7
应急手当Lv1	连战时HP回复40%	辅助熟练度3
应急手当Lv2	连战时HP回复60%	辅助熟练度7
武者修行Lv1	战斗结束后获得的经验值提升5%	辅助熟练度3
武者修行Lv2	战斗结束后获得的经验值提升8%	辅助熟练度7
毒耐性Lv1	50%的几率不会陷入中毒状态	辅助熟练度2
毒耐性Lv2	不会陷入中毒状态	辅助熟练度4
炎上耐性Lv1	50%的几率不会陷入燃烧状态	辅助熟练度2
炎上耐性Lv2	不会陷入燃烧状态	辅助熟练度4
麻痹耐性Lv1	50%的几率不会陷入麻痹状态	辅助熟练度2

名称	技能解说	修得条件
麻痹耐性Lv2	不会陷入麻痹状态	辅助熟练度4
冻结耐性Lv1	50%的几率不会陷入冻结状态	辅助熟练度2
冻结耐性Lv2	不会陷入冻结状态	辅助熟练度4
暗黑耐性Lv1	50%的几率不会陷入暗黑状态	辅助熟练度2
暗黑耐性Lv2	不会陷入暗黑状态	辅助熟练度4
混乱耐性Lv1	50%的几率不会陷入混乱状态	辅助熟练度2
混乱耐性Lv2	不会陷入混乱状态	辅助熟练度4
含み针Lv1	对敌方的异常状态附加率提升10%	辅助熟练度2
含み针Lv2	对敌方的异常状态附加率提升15%	辅助熟练度4
含み针Lv3	对敌方的异常状态附加率提升20%	辅助熟练度7
拜金主义	战斗结束后获得的金钱增加5%	辅助熟练度3
流转幻影	10%的几率伤害完全无效化	训练中随机习得

地图技能

名称	COST	技能解说	修得条件
サーチエネミー	8	一定时间内遇敌率提升	剑熟练度3
スルーエネミー	8	一定时间内遇敌率降低	细剑熟练度3
プラスアクション	5	我方以初始AP+1的状态进入下一场战斗	剑熟练度3
アタックコール	5	我方全员以攻击力提升的状态进入下一场战斗	大剑熟练度3
ガードコール	5	我方全员以防御力提升的状态进入下一场战斗	枪熟练度3
サーチトレジャー	3	一定时间内可以看到地图上的隐藏宝物	弓熟练度3
サーチイミテート	3	一定时间内可以看出变成宝箱的魔物	弓铳熟练度3
メディカルヒール	5	完全回复我方单体的HP	铳熟练度3
キュア	2	回复我方单体的HP	水熟练度3
ハイムーブ	5	我方以黑色敌人4倍的速度进行移动（即我方移动4步、敌方才移动1步）	风熟练度3
アドキュア	4	回复我方全体的HP	土熟练度2、水熟练度2
キュアスプレッド	15	完全回复我方全体的HP	火熟练度2、水熟练度2

勋章一览

勋章是本作中的一项贵重品，满足特定条件后就能在谒见之间从国王那里得到，打开道具栏使用勋章可以切换部队当前的旗帜。下面给出所有勋章的入手条件，不过有少量是只在网战模式下才能得到的。

勋章名称	效果	入手条件
ユニオン勋章	部队旗可变更为“尤尼恩国章”	选择国家为尤尼恩，初始获得
アヴァロン勋章	部队旗可变更为“阿瓦隆国章”	选择国家为阿瓦隆，初始获得
ログレス勋章	部队旗可变更为“罗古雷斯国章”	选择国家为罗古雷斯，初始获得
新锐骑士记章	部队旗可变更为“艾尔菲斯肖像”	任意国家，完成主线委托“魔物退治”
星读记章	部队旗可变更为“斯托拉肖像”	任意国家，完成主线委托“边境の警备队”
越境记念章	部队旗可变更为“雷恩王肖像”	选择国家为尤尼恩，完成主线委托“圣女の宝を求めて”
越境记念章	部队旗可变更为“缪兹女王肖像”	选择国家为阿瓦隆，完成主线委托“圣女の宝を求めて”
越境记念章	部队旗可变更为“法乌泽鲁王肖像”	选择国家为罗古雷斯，完成主线委托“圣女の宝を求めて”
亲教徒记章	部队旗可变更为“伊诺斯肖像”	任意国家，完成主线委托“大圣堂の救援要请”
皇女记念勋章	部队旗可变更为“赛菲娅肖像”	任意国家，完成主线委托“湖底に遗された宝”
ファントム勋章	部队旗可变更为“假面骑士肖像”	任意国家，完成主线委托“ノイス主教の招待”
魔法少女勋章	部队旗可变更为“米拉肖像”	任意国家，完成主线委托“魔女と共に”
ラティス十字章	部队旗可变更为“莉莎肖像”	任意国家，完成主线委托“混沌の王”
スライム讨伐褒章	部队旗可变更为“史莱姆肖像”	任意国家，在战斗中累计击倒100只史莱姆
イーグル讨伐褒章	部队旗可变更为“鹰之肖像”	任意国家，在战斗中累计击倒100只鹰
ウルフ讨伐褒章	部队旗可变更为“狼之肖像”	任意国家，在战斗中累计击倒100只狼
ミミック讨伐褒章	部队旗可变更为“宝箱怪肖像”	任意国家，在战斗中累计击倒100只宝箱怪
妖魔讨伐褒章	部队旗可变更为“妖精肖像”	任意国家，在战斗中累计击倒100只妖精
恶鬼战士讨伐褒章	部队旗可变更为“哥布林肖像A”	任意国家，在战斗中累计击倒100只哥布林骑士
恶鬼射手讨伐褒章	部队旗可变更为“哥布林肖像B”	任意国家，在战斗中累计击倒100只哥布林弓手
恶鬼术士讨伐褒章	部队旗可变更为“哥布林肖像C”	任意国家，在战斗中累计击倒100只哥布林法师
骨战士讨伐褒章	部队旗可变更为“骷髅肖像A”	任意国家，在战斗中累计击倒100只骷髅骑士
骨射手讨伐褒章	部队旗可变更为“骷髅肖像B”	任意国家，在战斗中累计击倒100只骷髅射手
骨术士讨伐褒章	部队旗可变更为“骷髅肖像C”	任意国家，在战斗中累计击倒100只骷髅法师
ゴーレム讨伐褒章	部队旗可变更为“石巨人肖像”	任意国家，在战斗中击倒1只石巨人
ドラゴン讨伐褒章	部队旗可变更为“龙之肖像”	任意国家，在战斗中击倒1只龙
デーモン讨伐褒章	部队旗可变更为“恶魔肖像”	任意国家，在战斗中击倒1只恶魔
マスター勋章	部队旗可变更为“姑娘肖像”	任意国家，全部三大类职业各有1人叙任
圣骑士记章	部队旗可变更为“青年肖像”	任意国家，叙任的圣骑士累计达到4人
战乙女记章	部队旗可变更为“贤女肖像”	任意国家，叙任的战乙女累计达到4人
重战士记章	部队旗可变更为“好汉肖像”	任意国家，叙任的重战士累计达到4人
狩人记章	部队旗可变更为“侠客肖像”	任意国家，叙任的狩人累计达到4人
义贼记章	部队旗可变更为“少年肖像”	任意国家，叙任的义贼累计达到4人
狙击手记章	部队旗可变更为“才女肖像”	任意国家，叙任的狙击手累计达到4人
魔术师记章	部队旗可变更为“秀才肖像”	任意国家，叙任的魔术师累计达到4人
圣职者记章	部队旗可变更为“处女肖像”	任意国家，叙任的圣职者累计达到4人

勋章名称	效果	入手条件
魔女记章	部队旗可变更为“淑女肖像”	任意国家，叙任的魔女累计达到4人
射手功劳章	部队旗可变更为“绅士肖像”	任意国家，叙任的射手累计达到12人
术士功劳章	部队旗可变更为“少女肖像”	任意国家，叙任的法师累计达到12人
战士功劳章	部队旗可变更为“小姓肖像”	任意国家，叙任的骑士累计达到12人
ウィザード十字章	部队旗可变更为“法师纹章”	任意国家，育成出LV99的法师
アーチャー十字章	部队旗可变更为“弓手纹章”	任意国家，育成出LV99的弓手
ナイト十字章	部队旗可变更为“骑士纹章”	任意国家，育成出LV99的骑士
名将功劳章	部队旗可变更为“骑士纹章”	任意国家，部队骑士人数达到最大（包括已叙任的）
进击功劳章	部队旗可变更为“赤蔷薇纹章”	任意国家，在战斗中累计攻击1000次
治愈功劳章	部队旗可变更为“白蔷薇纹章”	任意国家，在战斗中累计回复HP100次
退战记念章	部队旗可变更为“青蔷薇纹章”	任意国家，在战斗中累计逃跑成功100次
教练记念章	部队旗可变更为“黄蔷薇纹章”	任意国家，在育成模式中累计达到1000天
单骑战勋章	部队旗可变更为“飞蛇纹章”	任意国家，用只有1人的队伍获得胜利
大远征记念勋章	部队旗可变更为“马头纹章”	任意国家，走过大陆全境的每一格区域
行军记念章	部队旗可变更为“鹰之纹章”	任意国家，行军累计达到10000步
通商功劳章	部队旗可变更为“商人肖像”	任意国家，访问大陆全境的13家武器、道具店
石碑记念章	部队旗可变更为“角杯纹章”	任意国家，调查大陆全境的13个石碑
破魔十字章	部队旗可变更为“狮鹫纹章”	任意国家，击破大陆全境的14块魔石
リスティア十字章	部队旗可变更为“圣杯纹章”	任意国家，完成全部种类的委托
部队功劳章	部队旗可变更为“尤尼恩略式国章”	选择国家为尤尼恩，在网战模式累计获得贡献度250
部队功劳章	部队旗可变更为“阿瓦隆略式国章”	选择国家为阿瓦隆，在网战模式累计获得贡献度250
部队功劳章	部队旗可变更为“罗古雷斯略式国章”	选择国家为罗古雷斯，在网战模式累计获得贡献度250
圣女骑士勋章	部队旗可变更为“天马纹章”	任意国家，在网战模式获得圣女之宝
英雄十字章	部队旗可变更为“骷髅纹章”	任意国家，在网战模式累计击倒100名敌人
进功褒章	部队旗可变更为“白羊纹章”	任意国家，网战模式战斗累计达到200场
战功褒章	部队旗可变更为“金牛纹章”	任意国家，网战模式战斗累计达到400场
武功十字章	部队旗可变更为“双子纹章”	任意国家，网战模式战斗累计达到600场
战果褒章	部队旗可变更为“巨蟹纹章”	任意国家，网战模式战斗累计胜利100场
战乱褒章	部队旗可变更为“狮子纹章”	任意国家，网战模式战斗累计胜利300场
战鬼十字章	部队旗可变更为“处女纹章”	任意国家，网战模式战斗累计胜利500场
好战褒章	部队旗可变更为“天平纹章”	任意国家，网战模式累计参加10次战争
殊战勋章	部队旗可变更为“天蝎纹章”	任意国家，网战模式累计参加20次战争
历战十字章	部队旗可变更为“人马纹章”	任意国家，网战模式累计参加30次战争
斗志褒章	部队旗可变更为“山羊纹章”	任意国家，网战模式累计达到10小时
勇志褒章	部队旗可变更为“水瓶纹章”	任意国家，网战模式累计达到20小时
义志十字章	部队旗可变更为“双鱼纹章”	任意国家，网战模式累计达到30小时
战阳勋章	部队旗可变更为“太阳纹章”	任意国家，网战模式在一次战争中获得1000点贡献度
战月勋章	部队旗可变更为“月之纹章”	任意国家，网战模式在一次战争中获得50场胜利
战星勋章	部队旗可变更为“星之纹章”	任意国家，网战模式在一次战争中游戏超过3小时

文 酷洛洛



BLACK ROCKSHOOTER THE GAME

ブラックロックシューター ザ・ゲーム

RPG

黑岩射手 游戏版

ブラック★ロックシューター THE GAME

Image Epoch	2011年8月25日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

本作是以人气动漫《黑岩射手》中主人公“BRS（黑岩射手）”为基础，采用完全原创的游戏背景及故事改编而成的RPG。原作者Huke的作画以及实时直观的战斗方式，让本作成为当时的一匹强力黑马，现在各位就来跟随笔者，通过本篇攻略去感受不一样的BRS世界吧。

系统详解

菜单介绍

标题菜单

项目	说明
NEW GAME	开始新游戏
LOAD	读取存档
GALLERY	画廊模式
OPTION	系统设置
INSTALL	数据安装

系统设置（□键可复位设定）

项目	说明
BGM VOLUME	背景音乐调整
SE VOLLUME	效果声音调整
VOICE VOLUME	语音调整
AUTO MODE	开启/关闭剧情自动推送
DATA INSTALL	开启/关闭数据安装

主菜单

项目	说明
SAVE	保存
LOAD	读档
STAGE	选择关卡
MENU	目录菜单

目录菜单

项目	说明
CUSTOM	技能配置
ITEM	道具使用与确认
RECORD	查看战绩
OPTION	系统设置

操作介绍

战斗操作

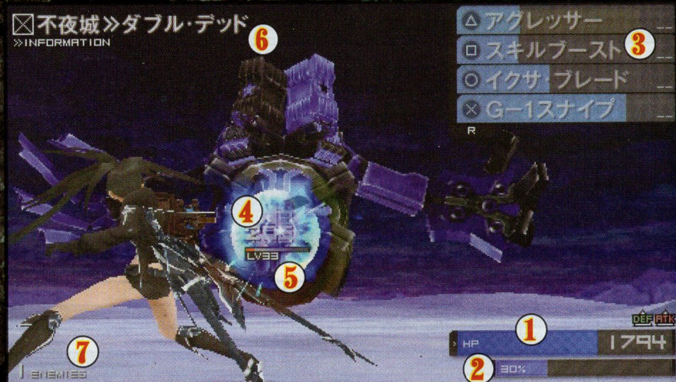
按键	作用
□	射击
×	防御
○	回避
R+□・△・×・○	技能
L	道具栏
滑杆/方向键	移动准星

场景操作

按键	作用
滑杆/方向键	移动
□	打开/关闭地图
△	目录菜单
L/R	转换视角
L+R	视角复位



射击



①**HP槽：**代表BRS的生命值，当HP降至0时游戏就会宣布Game Over。

②**热量槽（ヒートゲージ）：**BRS行动时会伴随热量的产生，在射击、攻击回避动作时会上升，当热量槽达到100%时，BRS会因过热而一定时间内无法行动，停止行动时热量槽会逐渐降低。注意百分比值越低射击次数越多，因此要有效率的进行攻击，热量槽的管理至关重要。

③**技能栏：**技能栏：按R键会弹出，此时按住不放并选择相应的技能时，就可以使用技能。该技能使用完毕后栏条的颜色将会从深蓝变为浅蓝，然后深蓝部分会逐渐增多，代表冷却时间正在倒数，深蓝部分蓄满栏条后即可继续使用该技能。

④**准星：**表示BRS当前的攻击方向，靠近敌人时会自动锁定准星。

⑤**敌方状态：**表示敌方的HP，若有其余增益或负面状态时会显示在HP条上方。

⑥**信息提示：**显示当前的战场情报，包括BRS使用的技能、击倒的敌人，以及敌人使用的技能信息。不少BOSS战斗需要依赖信息提示作为回避和防御时机的参考依据。

⑦**敌人数：**当前战场剩余的敌人数目。

战斗画面解说

射击是BRS在游戏中最基础也是最主要攻击手段。虽然射击单发伤害不高，但借助连续射击的稳定输出，全部命中时伤害甚至高于不少攻击系武器技能。BRS在射击期间无法取消动作，因此射击期前要留意敌方的动作，避免期间遭到攻击。此外射击时也要注意热量槽的情况，让BRS射击时热量保持在蓝色的状态，因为热量过高会导致连发数降低，从而降低攻击效率，严重时会过热而无法行动。

动作提示

任务过程中，场景的特定位置会出现“○”标志的提示，此时按下○键，BRS就会做出各种动作，前往平常移动无法到达的地方。

升级

消灭敌人并结束战斗后，BRS就会获得相应的经验（EXP）。若战斗结束后，结算画面的黄色经验槽蓄满时，BRS就会升级，提升能力至于还会回复所有的HP。

防御·回避

BRS防御时可大幅降低敌方攻击造成的伤害。尤其面对无法回避的高速连续攻击时，防御对比回避往往会实际许多。随着流程进展可以获得被动技能“ジャストガード”，安装之后在敌人攻击BRS的瞬间展开防御，可以大幅提高防御效果。另外防御动作不会产生热量，但期间也不会降低热量。

相比防御指令，回避使用率要高许多，特别对一些无法防御的重攻击，回避有着不可代替的作用。第一次回避时BRS会高速移动到画面右边位置，再次回避则高速移动返回左边，如此重复。善用回避指令可以躲过敌人绝大部分的攻击，但相对地，玩家需要熟知敌人的行动模式，在其攻击BRS之前迅速作出反应。

另外部分敌人的攻击，是需要防御与回避两者结合进行应对的。以敌人典型的机枪攻击为例，玩家可以先以防御初期一两发子弹作为代价，这时机枪的攻击方向就会固定，然后迅速回避以躲避剩余所有子弹。而遇上一些高伤害多段且难以全部回避的连续追踪弹时，则可以先回避最初的一二发，然后再防御剩余的攻击。

技能

学习技能是除升级外强化BRS最为有效的手段。BRS学习的技能分为两种，需要在战斗外的目录菜单中进行设置。第一种是武器技能（weapon skill），需要分别设置在△、□、×、○四个键上，战斗过程中按住R并输入相应的按键后使用（如R+△），武器技能的效果最能直接反映在战斗中，玩家可以根据敌人的种类配置攻击、防御、辅助等效果的武器技能。另一种是被动技能（passive skill），这类技能不限安装数量，只要在设置项目中各被动技能选择“ON”以激活效果即可（已学习的被动技能均默认激活），被动技能主要是对BRS的攻击、防御等能力状态进行强化，部分存在发动几率，虽然不如武器技能来得直观，但随着习得的被动技能叠加得更多，BRS的战斗力会逐渐提升。



武器技能一览

游戏中武器技能均通过完成战绩来获得，相关战绩请参考表格“全战绩索引”。

名称	效果	冷却时间
BBジェノサイド	全体斩击攻击	180秒
G-1スナイプ	スタンスナイプ的强化版，使目标敌人麻痹	12秒
アグレッサ-	一段时间内攻击力与防御力上升	30秒
アブソリュ-ト0	一定时间内受到伤害为0	60秒
アブソリュ-ト0	アブソリュ-ト0的强化版，一定时间内受到伤害为0	55秒
イクサ・ブレ-ド	ブレ-ドキル的强化版给予麻痹时的敌人大伤害	20秒
ウォ-ハンマ-	全体攻击	30秒
スキルブ-スト	下一个武器技能效果提升	30秒
スキルブ-スト+	スキルブ-スト的强化版，使下一个武器技能效果提升	25秒
スタンスナイプ	使目标敌人麻痹	15秒
スタ-コメット	スタ-コメット的强化版，发射一定时间内爆炸的炸弹	35秒
スタ-コメットG	发射一定时间内爆炸的炸弹	30秒
チャ-ジショット	ブレ-ドキル的强化版，发射强力的贯通弹	20秒
ディフェンサ-	防御力上升	30秒
ディフェンサ-+	一定时间内防御力提升	25秒
トレイサ-ガン	发射3发导弹	25秒
バ-ストショット	发射强力的贯通弹	20秒
ヒ-トフリ-	一定时间内热量上升为0	60秒
フォトンシャワ-	对全体进行射击攻击	180秒
ブレ-ドキル	给予麻痹时的敌人大伤害	20秒
リジエネレ-ト	一定时间内渐渐回复HP	60秒
ヴォルカノン	发射大量子弹	40秒
斩铁メッサ-	ウォ-ハンマ-的强化版，全体攻击	25秒

被动技能一览

学习被动技能除完成流程中的战绩，部分被动技能还会存在各场景的物品箱中，这些被动技能的获得方法，可以参考攻略部分各大关的物品箱一览。

名称	效果	发动几率
ATKボーナス1	ATTACK+8	常时
ATKボーナス2	ATTACK+8	常时
ATKボーナス3	ATTACK+8	常时
ATKボーナス4	ATTACK+8	常时
ATKボーナス5	ATTACK+8	常时
DEFボーナス1	DEFENCE+10	常时
DEFボーナス2	DEFENCE+10	常时
DEFボーナス3	DEFENCE+10	常时
DEFボーナス4	DEFENCE+10	常时
HPボーナス1	HP+70	常时
HPボーナス2	HP+70	常时
HPボーナス3	HP+70	常时
HPボーナス4	HP+70	常时
HPボーナス5	HP+70	常时
HPボーナス6	HP+70	常时
MAXアップ	获得经验值上升	100%
SIXポケット	道具使用效果上升	30%
アタックフリー	射击时不产生热量	10%
アフターケア	战斗结束时HP回复	15%
アフターケア+	战斗结束时HP回复	30%
ジャストガード	防御时机准确时防御效果上升	持有时锁定效果
スウェイスリー	回避时不产生热量	10%
ステルス	不会被敌人发现	常时
トレジャーハント	持有时战利品获得几率上升	持有时锁定效果
ロケットスタータ	战斗开始时攻击力上升	25%

战绩（RECORD）

游戏每个关卡各16个战绩，战绩的开启方式多种多样，其中包括完成任务、剧情的推进、击败指定的敌人等等。战绩不仅了代表玩家在游戏中的经历与成就，而且每个战绩都有特别奖励，奖励包括技能的习得、新任务的追加、画廊模式中插画与影像解锁等。



全战绩索引

STAGE1

序号	报酬	条件
01	可以通过○键进行回避	战斗次数达到4次
02	技能“HPボーナス”	随故事进展
03	开启HUNT Mission	击倒ミー
04	技能“チャージショット”	破坏7台イーダー
05	技能“ATKボーナス”	破坏20台ホーネット
06	技能“ディフェンサー”	破坏8台ジャンボペッド
07	技能“リジェネレート”	破坏10台ウィール
08	技能“DEFボーナス”	破坏2台チキン
09	获得画廊模式原声	破坏4台ゴールデンドーン
10	获得画廊模式“アート1”插画	破坏8台ゴールデンドーン（完成09后开放）
11	获得画廊模式“アート2”插画	破坏12台ゴールデンドーン（完成10后开放）
12	获得画廊模式影像	击败深处的复仇者（完成HUNT任务）
13	技能“ディフェンサー”强化为“ディフェンサー+”	无伤完成任务“古式のメッセンジャー”
14	互动画廊模式“ナフエの鼻歌”	EXTRA任务“ナフエの宇宙”，消灭期间所有的粉红イーター
15	技能“トレイサーガン”强化为“チェイサーガン”	使用技能“トレイサーガン”破坏5台デスジャケット
16	STAGE6开放情节“とあるエイリアンの日常3”	击败EXTRA任务下的シズ&カーリー

STAGE2

序号	报酬	条件
01	被动技能“HPボーナス”	随故事进展
02	技能“ヒートフリー”	三个摩托任务均无伤通过
03	开启HUNT Mission	击倒マズマ
04	技能“ヴォルカノン”	破坏20台キューブ
05	被动技能“ATKボーナス”	破坏10台ブーツキャット
06	被动技能“DEFボーナス”	破坏25台ウォリアー
07	技能“スキルブースト”	破坏10台ハンド
08	获得画廊模式“アート1”插画	破坏4台ゴールデンドーン
09	获得画廊模式原声	破坏8台ゴールデンドーン
10	获得画廊模式“アート2”插画	破坏12台ゴールデンドーン
11	获得画廊模式影像	击败深处的复仇者（完成HUNT任务）
12	技能“斩铁メッサー”	使用技能“ウォーハンマー”破坏5台ザハズシンボル
13	技能“オーバーリミッツ”	两个EXTRA难度的摩托任务无伤通过
14	技能“アグレッサー”强化	在指定时间内破坏所有机械
15	STAGE6开放情节“とあるエイリアンの日常5”	击败EXTRA任务下的ナフエ
16	STAGE6开放情节“とあるエイリアンの日常6”	击败EXTRA任务下的ザハ

STAGE3

序号	报酬	条件
01	被动技能“HPボーナス”	随故事进展
02	获得服装“ロスト・オール”	完成任务“…………”
03	开启HUNT Mission	击倒シズ&カーリー
04	被动技能“ATKボーナス”	破坏30台バイター
05	被动技能 DEFボーナス”	破坏5台ヘヴィギア
06	技能“チャージショット”强化为“バーストショット”	使用技能“チャージショット”破坏5台スモーカー
07	技能“スタンスナイプ”	破坏10台グリンピース
08	技能“ブレードキル”	破坏5台ジョン・ドー
09	获得画廊模式“アート1”插画	破坏3台ゴールデンドーン
10	获得画廊模式原声	破坏6台ゴールデンドーン
11	获得画廊模式“アート2”插画	破坏9台ゴールデンドーン
12	获得画廊模式影像	击败深处的复仇者（完成HUNT任务）
13	获得服装“スクールガール”	EXTRA任务“ナナの気まぐれテスト”总伤害达到99999
14	技能“スキルブースト”强化	破坏ラッキーダイス
15	技能“アブソリュート0”强化	破坏ホワイトウォール
16	STAGE6开放情节“とあるエイリアンの日常4”	击败EXTRA任务下的リリオ

STAGE4

序号	报酬	条件
01	被动技能“HPボーナス”	随故事进展
02	获得服装“ノーマルスーツ”	5分钟内找到ナナ
03	开启HUNT Mission	击倒リリオ
04	技能“トレイサーガン”	破坏12台ヴェスプ
05	技能“ヴォーハンマー”	破坏15台ヴァンパイア
06	技能“アグレッサー”	破坏10台ショットマン
07	技能“ATKボーナス”	破坏15台コーンヘッド
08	技能“ヴォルカノン”强化为“ヴォルケイン”	使用技能“ヴォルカノン”破坏5台スパイダー
09	获得画廊模式“アート1”插画	破坏4台ゴールデンドーン
10	获得画廊模式原声	破坏8台ゴールデンドーン
11	获得画廊模式“アート2”插画	破坏12台ゴールデンドーン
12	获得画廊模式影像	击败深处的复仇者（完成HUNT任务）
13	技能“イグニッション”	破坏ワイルドターキー
14	技能“スターコメットG”	使用技能“スターコメット”破坏ペインキャリア
15	技能“リジェネレート”强化	HP在50%以上完成任务
16	STAGE6开放情节“とあるエイリアンの日常1”	击败EXTRA任务下的ミー

STAGE5

序号	报酬	条件
01	被动技能“HPボーナス”	随故事进展
02	开启HUNT Mission	击倒ナフエ
03	被动技能“ATKボーナス”	破坏15台ブルバイター
04	技能“スターコメット”	破坏15台クロウラー
05	技能“スタンスナイプ”强化为“G-1スナイプ”	破坏5台ガンナー
06	技能“アブソリュート0”	破坏20台ミニ・ラビット
07	被动技能“DEFボーナス”	破坏15台ヘルスタンプ
08	技能“スタンスナイプ”强化为“イクサ・ブレード”	使用技能“スタンスナイプ”破坏5台ピンク・クレイドル
09	-获得画廊模式“アート1”插画	破坏3台ゴールデンドーン
10	-获得画廊模式原声	破坏6台ゴールデンドーン
11	-获得画廊模式“アート2”插画	破坏9台ゴールデンドーン
12	-获得画廊模式影像	击败深处的复仇者（完成HUNT任务）
13	技能“ヴォルテックス” 用技能“ヴォルケイン”	破坏5台ザハズダイス
14	技能“ジェノサイド”	用技能“イクサ・ブレード”破坏5台カブトマツシャー
15	技能“フォトンシャワー”	用技能“バーストショット”破坏5台カブトガンナー
16	STAGE6开放情节“とあるエイリアンの日常2”	击败EXTRA任务下的マズマ

STAGE6

序号	报酬	条件
01	被动技能“HPボ-ナス”	击败ザハ
02	开启通关要素、HUNT Mission	击败WRS
03	获得画廊模式“ア-ト1”插画	破坏3台ゴ-ルデンド-ン
04	获得画廊模式原声	破坏6台ゴ-ルデンド-ン
05	获得画廊模式“ア-ト2”插画	破坏9台ゴ-ルデンド-ン
06	获得画廊模式影像	击败深处的复仇者（完成HUNT任务）
07	武器“ダインハルコン”	完成所有HUNT任务
08	服装“ム-ン・ラビット”	破坏所有的ゴ-ルデンド-ン
09	追加任务“追记，10月24日”	完成PSS的三个EXTRA任务
10	开启β结局	参考后面的“β结局之路”
11	追加任务“追记，气まぐれな彼女”	完成ナナ相关的三个EXTRA任务
12	技能“ステルス”	全部“最终决战”任务获得胜利
13	武器“ハイペリオン”	消灭所有的外星人
14	STAGE6开放情节“とあるエイリアンの日常3”	完成11战绩
15	服装“プ-ルサイド”	BRS等级达到50
16	画廊“スペシャル”	获得所有战绩

回复点

游戏中有两种回复点，其中蓝色回复点不限回复次数，也是游戏的存档位置；而黄色回复点则只能回复一次HP，多在后期没有蓝色回复点的地方时使用。



装备品

随流程推进与完成特定战绩，游戏会开启相应的装备品，其中分为武器和服饰两种。武器可以提高攻击力；而除了初期服装外，其余的服装均为回避时降低发热量。装备品可以在目录菜单的道具（ITEM）选项中进行更换。

服饰

名称	作用说明
ノ-マルス-ツ	初期装备
ロスト・オ-ル	降低回避动作的发热量
ブ-スタ-ユニット	
スク-ルガ-ル	
プ-ルサイド	
ム-ン・ラビット	

武器一览

名称	攻击力	连发数
ロックキャノン	15	6
ブル-スクエア	25	7
ダインハルコン	50	8
ハイペリオン	60	8

消耗道具

消耗道具可以在BRS战斗中提供回复HP、状态异常解除以及附加各种增益效果，按L键呼出道具栏后就可以选择使用了。HP回复类的道具可以通过击倒敌人或捡取物品箱获得，至于其余类型的道具大部分都通过物品箱拾取。注意道具都存在持有数量上限，若超过上限，再次捡取数量也不会增加，一些如“リペアラ-”字样的HP回复道具，在战斗结束后很容易获得，因此平时战斗就无需吝啬了。

效果一览

名前	效果
リペアラ-200	回复200HP
リペアラ-500	回复500HP
リペアラ-800	回复800HP
リペアラ-1000	回复1000HP
リペアラ-1500	回复1500HP
ナノリペア50%	回复50%的HP
ナノリペア100%	回复100%的HP
△チャ-ジ	结束△键技能的冷却
□チャ-ジ	结束□键技能的冷却
○チャ-ジ	结束○键技能的冷却
×チャ-ジ	结束×键技能的冷却
MAXチャ-ジ	结束所有技能的冷却
ボディクーラ-	解除过热状态
レストアシッド	消除アシッド状态
レストスポイル	消除スポイル状态
レストバインド	消除バインド状态
レストシ-ル	消除シ-ル状态
レストバッド	消除所有异常状态
ATKブ-スト	ATK上升
DEFブ-スト	DEF上升

故事流程攻略

流程攻略中列出了各任务的可激活战绩序号，相应的要求以及奖励玩家请参考表格“全战绩索引”。攻略中的故事任务将会以STORY作为标记，一周目过程中的问题选项不会影响故事结局走向，全部故事任务完成后即可通关。每当完成一个大关（STAGE）的所有故事任务，就会开放相应的自由狩猎（フリ-ハンティング）任务，并以“HUNT”作为任务类型标记，这些任务基本目的是破坏所有隐藏在场景各处的ゴ-ルデンド-ン，以开启相应战绩及奖励。

角色简介



BRS（黑岩射手）

人类为对抗外星人侵略者而制造的最终兵器，人类最后的底牌，讽刺的是她觉醒时，地球上存活的人类仅剩余12人。



罗斯格鲁

军需企业“达达里奥·尼克斯特”组织的精锐部队“UEF·PSS”的成员，BRS觉醒后负责其整备工作，性格随和友善。



马里昂

UEF基地司令长，经常要求PSS队员执行看似不可能的任务，被队员戏称为“乱来司长”。



霍布斯

PSS的一员，相当于小队长的位置，性格刚烈，典型的硬汉。



娜娜

在BRS诞生过程中量产的7位实验型克隆体的幸存者。



吉普桑

开发并培育出BRS的博士，早已身故，游戏中只作为记忆出现在BRS的脑海里。



美

使用镰刀的蓝色使者，性格开朗。操着一口西班牙语。



希兹&迦梨

双胞胎组成的黄色使者。只有希兹才能听懂那迦梨如野兽般的叫声。



玛兹玛

使用大剑的红色使者。钟情于对人类的电影文化，可以自由操着火焰。



沙哈

被称为“A级外星人之王”的黑色使者，性格稳重，对总督忠心不二。



娜菲

操控兔耳外形的浮游机械的紫色使者，少女的外表下有着残酷的一面。



里里奥

使用机械弓的绿色使者。与蓝色使者的美有着特别的关系。



辛古·拉布

达达里奥·尼克斯特的形象代言人，让BRS第一眼就觉得似曾相识，如今生死不明。



序

游戏刚开始为教学部分，在这里玩家会学习最基本的战斗操作，击败巨型机械后。BRS凝望着远处回眸一笑的WRS，一名少女拯救地球的故事随即揭开序幕。

镜头转到破败的城市，PSS的士兵们正在用机枪对庞大的外星侵略者进行生死抵抗，一名为罗斯格鲁（ロスコル）的在企图唤醒装甲车内的少女，然而无论他怎么努力，装甲车显示少女数据的电脑依然毫无反应。面对外星机械的进攻，同伴一个又一个地倒下，罗斯格鲁身旁的霍布斯（フォボス）冷冷地说道：“地球剩下的人类还有12人。”这时霍布斯推开了罗斯格鲁，举起右手的机枪，朝着装甲车乱扫：“快给我起来！”

这时装甲车突然发生强烈的震动，车顶的铁板似乎受到内部何种冲击，瞬间扭曲后被冲击上了半空。只见车内出现一名黑发少女，那缓缓张开的眼瞳如同苍蓝色的幽火，无机质般的表情与车旁的两人形成鲜明的对比。此刻敌人已经突破了最后的防线，仅存的士兵举起机枪向前方的敌群不断扫射，“九死一生”四字此时深深地刻在众人的脑海里。而另一边少女打开车厢的另一个铁盖，面无表情地捡起其中那几乎她两倍身形的手持炮，然后这幽蓝色的魅影随即一跃而出。BRS——黑岩射手在此觉醒。

要点： 教学关后第一场战斗，难度很低。注意期间BRS无法进行回避动作，因此敌方攻击时进行防御，然后对敌人射击即可。

BRS的强大性能让众人们为之震惊，然而刚觉醒的BRS就如刚出生的婴儿，无法分辨孰敌孰友，让众人捏一把冷汗。这时BRS看着残破高楼上的一张少女的广告版，不自觉地问：“她是谁？”

“不知道吗？她是达达里奥·尼克斯特（ダダリオ·ネクスト）公司的形象代言、辛古·拉布（シング·ラブ）。”霍布斯刚说完，指挥部就下达了命令，要求所有人前往指定地点回合。突然外星机械再次来袭，霍布斯决定众人先行撤退，而这时BRS回想起犹如幼年般的片段：一名慈祥博士，留给小女孩北极熊玩偶的记忆……此时BRS被霍布斯的叫唤再次惊醒，众人各自介绍后，战斗再次展开。

STAGE 1 SAN FRANCISCO 旧金山

物品箱列表

编号	对应物品
1	リペアラ-500
2	リペアラ-200
3	ボディク-ラ-
4	リペアラ-500
5	被动技能“アフタ-ケア”
6	リペアラ-500



STORY Mission

最终兵器的觉醒

（最終兵器の目覚め）

推荐等级	LV01
完成条件	敌方机械全灭
激活战绩	1-01、1-04

要点： 游戏的首个任务，期间BRS会因完成战绩习得回避动作。先破坏6台イ-ダ-，然后前往蓝色回复点，再破坏3台ホ-ネット后对付以红色机械“ウォリア-”为首的敌群，随后结束任务。最后一场战斗敌方会一同攻击，做好防御或回避工作，否则BRS遭受一轮攻击下可能被扣掉大半HP。

STORY Mission

破坏杰尼斯塔

（ジェネシータの破坏）

推荐等级	LV04
完成条件	破坏ジェネシータ
激活战绩	1-05

要点：根据路上的指示一路前进并消灭路上杂兵，中间会有一只较大的敌人“ジャンボペッド”挡在前路，将其消灭、其背后的屏障就会破坏。目标敌人左手边是蓝色回复点，玩家可以在这里做好准备。目标敌人是制造杂兵的机械塔“ジェネシータ”，会不断召唤イーダ-，因此应优先破坏ジェネシータ，随后就会十分轻松。

BRS随意就把敌人消灭得一干二净，PSS成员大受鼓舞，这时一个红色的巨大机械突然出现，众人原以为BRS会上前迎击时，却发现BRS不为所动。

又丙往成员付出了生命，众人好不容易打倒了巨型机械，愤怒的霍布斯质问BRS为何不击退敌人，然而BRS却因敌方没有攻击自己而判断其并非敌人。罗斯格鲁对BRS说道：“同伴的敌人也是你的敌人。”这时BRS脑海里再度浮现与博士的对话，淡淡地“嗯”了一声后点下了头。

STORY Mission

确保脱离路线

（脱出ルールを確保せよ）

推荐等级	LV05
完成条件	到达トルゾ・ドタイプ
激活战绩	1-06

要点：刚开始处左边瓦砾出现动作提示点，上前让BRS跳到倒塌楼层上，往有敌人的楼层方向按○键就能下来。清理敌兵后前方是一段很长的路，在尽头会看见前左右都有紫色的障碍箱，破坏右边的紫箱可以开启一个黄色回复点；而前方左的紫箱背后是敌人和物品箱，稍微向前会看见蓝色回复点和右边的BOSS敌人，战前做好记录。BOSS为之前剧情出现的巨大红色机械“ビッグマウス”，其攻击有两种方式：一种是远距离炮击，被击中（不论成功防御与否）会造成一段时间无法移动，其准备动作是闪烁后头部微微后倾，此时是回避时机；第二种是用头部进行撞击，此攻击无法防御，其准备动作是两前腿支撑地面，头部朝上，此时回避即可。



目的地就在眼前，却发现大门无法打开，人类花费600万美元制造用于抵御外星敌人的铁壁，如今却成为阻碍人类生存之路的高墙，这又是何等讽刺。而另一边的指挥部司令长得知情报后，依然下达死命令要求众人把门打开，无奈之下众人只好绕圈子寻找其他入口。

STORY Mission

续·确保脱离路

（续·脱出ルールを確保せよ）

推荐等级	LV07
完成条件	到达大门后面
激活战绩	1-07、1-08

要点：跟随场景的箭头指示返回至倒塌楼层前，之前禁止前进的斜坡道现在开放。路上会有如车轮一样的红色机械“ウィール”，其攻击方式为靠近后发射六连炮弹，防御或回避均可，不过其攻击力较低，即使扛着打也没什么问题。全部破坏后前方的障碍就会解除，过了斜坡直走，在屏障之前左边有个断楼层可以跳上去，上面的物品箱中可以捡到被动技能“ファタ-ケア”。屏障前的新敌人“チキン”攻击方式只有一种：在蓄力后朝我方突进并进行多段的旋转踢，回避时机为其蓄力的光芒消失至突进这段时间。击败チキン后屏障打开，进入下一个街道，前往转弯位有物品箱以及敌方的ジェネシータ，破坏ジェネシータ后这一带就不会有杂兵刷新了。从左边往下走会看见有一道屏障，守在这里的是两台ウィール和一台チキン，这里的チキン不会蓄力攻击，只会靠近时用腿扫BRS，其身体闪烁时回避即可。全部破坏后屏障打开，前方不远就是终点。

几经辛苦BRS与众人来到了门后，但由于缺少电力，大门依然无法打开，这时要想办法恢复电力。

STORY Mission

打开CG大门

（CGゲードを开放せよ）

推荐等级	LV08
完成条件	连接4处电缆
激活战绩	—

要点：PSS成员们需要BRS寻找其周围的4个电缆并重新接驳，路上的敌人大多是イーダ-和ジャンボペッド。第一个位于BAY AREA区域的蓝色回复点旁边；第二个在前方右边的倒塌楼层上；下来前进到SF PORTAL，两个ジャンボペッド的右边有一个黄色回复点，继续前进至左边的倒塌楼层上找到第三个；继续往上跳，右边就能找到第四个。全部连接完成后返回大门，大门成功打开。

HUNT Mission



大门打开后霍布斯驾驶装甲车前来会合，这时BRS发现一名谜之少女，谜之少女突然朝BRS发起攻击，幸好路经的霍布斯赶到并帮助BRS解困。

谜之少女说道：“放心，我不会杀了你的，如果你是那个‘格蕾（グレイ）’的话，估计我反而会被杀掉吧，不过难得遇上，不如把你弄得半死怎么样”，战斗一触即发。

BOSS

外星使者 美

（ミ-）

行动方式与对策

近身攻击：远距离时身体闪烁后展开突进攻击，准备动作为全身闪光并两手把武器置于后面，此时回避和防御均可；剩余一管HP后配合ラウドネス会演变为二两击。

远程攻击：发出三波剑气，其单手扬起武器、并喊出对白并闪烁时回避。

ラウドネス：一段时间内攻击力上升。

クアトロバニッシュ：挥转武器并从头上召唤四个黑色球体向BRS飞去，威力不低，看准球体飞行方向可以连续回避；召唤球体期间玩家可以进行射击，但勿贪心，避免因过热而无法连续回避，否则球体飞来时就只能防御了。

ダンスマカブル：剩余一管HP后的新攻击。从两个方向依次挥出巨大的剑气，循环4次，玩家要根据剑气的方向连续回避。全部成功回避也会产生较高的热量，因此回避前要留意热量槽的状况。

要点

美（ミ-）的攻击大开大合，出招前后有较大的硬直动作，这时间都是BRS展开攻击的好时机。依靠技能リジェネレート以及ディフェンサ-，并看准时机进行回避，即使打持久战也不是问题。最后玩家要不断按○键，直至下面的蓝色槽涨满，之后便可获得胜利。

“里里奥……快点……来吧”，不敌BRS的美应声倒下。巨大的人形黑色机械出现在BRS面前，然而黑色机械抱起美后便消失于战场之中，而PSS众人也被BRS强大的实力所折服。

另外一边，其余的外星使者得知美的死讯后，震惊之余也开始各自下一步的行动：其中一名叫“里里奥（リリオ）”的绿色外星使者决定前往对美进行名为“涅布雷德（ネブレイド）”的行动，从对话中也透露出里里奥与美有着不一般的关系；紫色与黑色的使者则对这位格蕾）的实力感到意外；一旁黄色的使者对这名“总督”的人物提出了疑问，然而在一阵强大的震慑力下很快就收回了异议；而红色的使者亦准备出动，似乎他与总督定下了某个约定——只要能够带回那个被称为“白（ホワイト）”的格蕾，就能够获得这个地球……

推荐等级	—
完成条件	击败最深处的BOSS
激活战绩	1-09、1-10、1-11、1-12
ゴ-ルデンド-ン数	15

要点：注意这里没有记录点，因此一旦死亡就要重新挑战，之前激活的黄色回复点在这里可以回复体力，不妨多多利用。战绩09~12都是要求消灭金色的杂兵“ゴ-ルデンド-ン”，玩家可以参照附图的黄色标记寻找，注意中间越过倒塌楼层的区域，ゴ-ルデンド-ン在跳过对面后的右后方；而BOSS处的那台需要跳上左边倒塌楼层寻找。美的打法与任务“CGゲ-ドを开放せよ”完全相同，将其击败后完成任务。

STAGE 2 NEW YORK CITY 纽约

物品箱列表

编号	对应物品
1	MAXチャージ
2	被动技能“ロケットスタータ”
3	リペアラ-800
4	被动技能“マックスアップ”
5	リペアラ-1000
6	ボディクーラー



在基地中，PSS众人为死去的同胞进行简单的祈祷。之后罗斯格鲁开始向BRS逐一介绍成员们。而之前一直在通信中出现的司令官——基地司长福坦卡·马里昂（フタンカ·マリオン），向BRS说明了目前地球的情况，随后马里昂把霍布斯拉到一边讨论下一个作战的方案。在这短暂的休息时间中，罗斯格鲁希望BRS能与成员打好关系，希望她能与周围的成员逐一对话……

STORY Mission 与PSS交流

（PSSコミュニケーション）

推荐等级	–
完成条件	与PSS全成员进行对话
激活战绩	–

要点：没有战斗的一关，首先要与基地的其余7名成员进行对话。进入右边的WBE TUNE ENTRANCE区域，绕过瓦砾的背面有个铁斜梯，走上高处有两个分岔路，两分岔路的尽头分别可以获得技能“コケットスター タ”，以及MAXチャージ。全部对话完毕后返回与罗斯格鲁对话并获得“クリスのヘルマット”，然后与WBE TUNE ENTRANCE门前左边的那位成员对话，再次返回与罗斯格鲁对话后完成任务。

稍作休息后，霍布斯前来与BRS传达马里昂师长的作战，这次要求BRS去吸引敌方，好让PSS成员前去回收BRS的专用飞行载具“布伦希尔特(ブリュンヒルデ)”。



STORY Mission 佯动作战Pigg Ninja

（阳动作战ピギー·ニンジャ）

推荐等级	LV09
完成条件	驾驶摩托移动到目的地，发射火炎弹吸引敌方
激活战绩	2-01、2-03、2-04、2-05

要点：之前禁止前进的道路如今已经开通，该任务BRS要驾驶摩托“黑铁骑（ブラックト）”前进，玩家要利用左右键不断躲避周围的敌人，当与敌人贴近时画面上方会出现标志，准确回避的话BRS就会将面前的敌人斩破，一定时间内破坏5个敌人就能够使用一次摩托机枪对前方进行射击。注意摩托存在HP设定，损伤过于严重会导致任务失败。初期两波敌人都可以靠近破坏，但随后蜜蜂型机械的ホーネット以射击攻击BRS，这时只能予以回避，应多在中间行驶，方便BRS往左或右边躲避。之后是障碍地形，画面上方会提示玩家往左或右回避，等待前方障碍靠近时进一步靠左或右，BRS的摩托就会驶上墙壁。插入一段对话后敌人再次出现，与第一、二波相似，只是更加密集而已。最后黄色的ジャンボペッド会从上空向BRS袭击，用机枪往同一位置射击安全度过。来到目的地后分别往地面三个星标记放置火焰弹，期间会有新敌人出现。黄色机械“ブーツキャット”初期只会靠近艇扫，由于行动缓慢，玩家可以轻松躲过；其HP不足时会突击攻击，与之前チキン的攻击方式一致。至于球形的新杂兵“キューブ”则以射击为攻击方式，回避时机需要在其闪烁完毕后，回避不宜过早，还好攻击力很低。设置完所有火焰弹后还会出现ビッグマウス驻守在关底，不过打法和之前没有变化。全灭敌人后完成任务。

“好像很高兴嘛……”这时红色使者在高楼上注视着BRS的一举一动



STORY Mission 佯动作战摩天大楼Camber

（阳动作战摩天大楼キャンバー）

推荐等级	LV11
完成条件	驾驶摩托移动到目的地，发射火炎弹吸引敌方
激活战绩	2-06、07

要点：依然是摩托任务。进入隧道前蓝色的ジャンボペッド会中途转换路线，切勿过早回避。第二波黄色的ジャンボペッド从三个方向同时向BRS攻击，可以先驶到靠后敌人的路线上，等待其从高空攻击BRS时往靠前敌人的路线上转移即可。注意红色的ジャンボペッド在最后会转移路线，同样要看准时机回避。再过完一段路障后是一批车轮形态的“ウィール”，由于红色和黄色的移动方式有所不相同，注意回避的时间差，危急时要用机枪解围。最后一段路黄色的ウィール会并行前进，同样多驶到中间位置，方便转移到左右两侧。来到目的地后和之前一样，一边消灭敌人一边设置火焰弹。这里有个倒塌楼层可以上去，有一个黄色回复点以及技能“マックスアップ”的物品箱。绿色机械手掌的新敌人“ハンド”同时具有远程和近接攻击，但速度都较为缓慢，其身体闪光后回避就不会出现差错。期间会有敌人袭击摩托，需要及时上前保护。最后驻守的敌人依然是ビッグマウス，击破后完成任务。

“这种烟雾弹到底能用来做什么，这些家畜也挺会佯动作战嘛……”红色使者一边说着，脸上一边露出诡异的笑容

STORY Mission 与布伦希尔特汇合

（ブリュンヒルデ合流せよ）

推荐等级	LV11
完成条件	到达目的地
激活战绩	2-02

要点：BRS需要前往汇合点，并且清除周围的敌人。一开始依然是摩托任务，由于有时间限制，停顿次数较多可能会导致失败，需要留意。第一波敌人十分密集，但路程并不长。第二波中途有蜜蜂形态的ホーネット对玩家进行射击，玩家要快速进行回避。之后隧道会出现左右摆动的红、蓝ウィール，红色只会转移一次路线，比较好回避；而蓝色的则会不断转移路线，要看准时间将其破坏，切勿预先回避。插入一段对话后会出现连续的蓝色ウィール，可以根据它们的移动顺序回避一大部分，但往往最后会有一台朝反方向移动，当靠近BRS瞬间进行回避即可将其破坏。再次越过路障后是一段长窄道，虽然敌人较为频密，但由于不存在时间差的陷阱，基本没多大难度。到达目的地后出现大批敌人，驻守关底的大型敌人会不断靠近BRS然后自爆，玩家要在其靠近前全力地破坏，之后便完成任务。02战绩需要在本任务以及之前两个任务的摩托部分无伤通过才能完成，完成此任务后玩家可以返回之前的任务挑战战绩，以获取奖励的辅助技能“ヒートフリー”。

任务进展十分顺利，BRS正前往集合点与PSS众人会合，而另一边的红色使者也差不多是时候采取行动了……由于地面瓦砾过多，导致布伦希尔特汇无法降落，这时BRS建议自己登上较为平坦的高楼上，并以此作为布伦希尔特的着落点

STORY Mission

地上800m的刺客
（地上800mの刺客）

推荐等级	LV12
完成条件	到达目的地
激活战绩	2-02

要点：直上楼顶就会触发剧情并展开BOSS战。注意三楼的路障箱子需要将之前所有的敌人消灭才会解开。1楼右边有个物品箱，登上2楼出现强化版的蜜蜂机械“キラ-”，攻击力有所提高，其闪光至射击有较长的间隔，回避时不要过早。四楼有蓝、黄色回复点以及一个物品箱，可以在这里先记录做准备，然后登上楼顶迎接BOSS战。

登上楼顶的BRS被大批敌人所包围，这时红色使者出现在BRS的面前，BRS从他口中得知，自己在外星使者口中被称为的“格蕾”，是他们的“总督”引导人类所制造的克隆兵器 此时罗斯格鲁驾驶飞行载具布伦希尔特也赶到了现场，并向BRS提醒她身边这位红色使者——玛兹玛是强敌 从对话中玛兹玛发现，BRS与一般的格蕾有所不同，因此决定对BRS进行确认，倘若是总督寻找的“白”，则留下BRS一命，但若是普通的格蕾或者其他东西，便对BRS进行涅布雷德（以下简称“吞噬”）——将对手吞噬，并继承其全部能力和记忆！

BOSS

外星使者 玛兹玛
（マズマ）

行动方式与对策

射击：举起大剑指向BRS发射火球，举起剑时就是回避的时间。

近身刺击：以类似瞬移的行动方式一点一点靠近BRS，当站在BRS面前后会迅速用剑进行刺击，站在BRS旁边时迅速回避或防御即可。当剩余一管HP其会配合バックドラフト会演变为三段斩。

バックドラフト：一段时间攻击力上升。

分身：召唤一个分身，HP相对较少，会使用射击和近身刺击，与真身展开的协力攻击会导致BRS无法正常回避，应优先将分身打倒。

ビッグスナイプ：瞬发攻击技能，聚集能量高速打向BRS，尽管射速极快，但看准时间依然可以全部回避，若不善回避的话则直接防御，也不会承受过大的伤害。

远程刺击：剩余一管HP后的新增动作，全身闪光并将剑置于后面，然后用剑尖向BRS射出2段判定的激光，威力很高，其摆出架势后是回避时机。

マッドストライク：瞬发攻击技能，以分身展开多段攻击，推荐防御应对。

要点

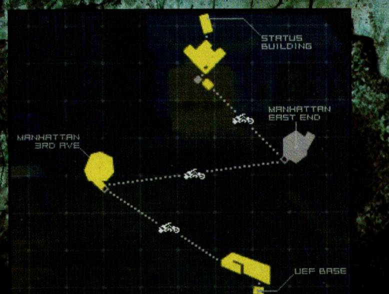
玛兹玛一般移动时可以回避射击，因此BRS的攻击时机多在其攻击完毕之后。其后半段的战斗配合分身使出マッドストライク会严重阻碍玩家的回避行动，因此分身存在的时候应用防御应对。玛兹玛的HP并不多，攻击较为猛烈，战线时间不宜拖得太长，利用技能スキルブースト提高下一个技能效果，再使用チャージショット可以打掉他半管HP。最后同样以连按○键，让BRS一方的蓝色槽涨满后结束战局。

成功击败了玛兹玛 BRS与罗斯格鲁乘坐布伦希尔特离开，楼顶上两名黄色使者正遥望着BRS远去的天空 而这时地面上玛兹玛残骸与那位体型庞大的黄色使者的舔嘴动作，向镜头的玩家暗示着玛兹玛遭到吞噬 看来这对双子使者将会是BRS的下一个敌人……而另一边，BRS在与罗斯格鲁的对话中，渐渐露出了过去没有的笑容 同时尽管罗斯格鲁进行掩饰，BRS也似乎意识到了自己与人类不同之处 这时马里昂师长发出了生还者的搜救命令，BRS要前往下一个舞台——俄罗斯

HUNT Mission

推荐等级	–
完成条件	击败最深处的BOSS
激活战绩	2-09、2-10、2-11
ゴールデンドーン数	14

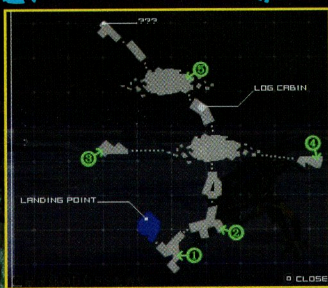
要点：WBE TUNE ENTRANCE区域已经有7台ゴールデンドーン，收集战绩的同学要注意。由于三个摩托任务都在这里出现，因此流程较为漫长，摩托任务中间的两个区域玩家可以不清理敌人而直接乘坐摩托离开。完成三个摩托任务后来到MANHATTAN EAST END，在禁止通行标记的下面有一台ゴールデンドーン，另外两个位于BOSS战前的高楼低，最后两个位于BOSS之前的两层，很容易就发现得到。マズマ的打法和之前一样，将其击败后完成任务。



STAGE 3 MOSCOW 莫斯科

物品箱列表

编号	对应物品
1	被动技能“SIXポケット”
2	ボディクーラー
3	リペアラー500
4	リペアラー500
5	被动技能“ジャストガード”



“那桩事，你考虑好了吗？”

“放弃吧，不觉得很愚蠢么？就算成功也只是暂时而已”

“就算能力有差距，只要对那个进行吞噬的话应该可以克服的吧”

“格蕾是不完全的复制体，不可能与其同等比较的，就算那是‘白’也不行”

……

名为娜菲（ナフェ）的紫色使者的建议遭到黑色使者的反对，似乎使者们也有着各自的目的 而另一边，罗斯格鲁在与BRS闲谈的过程中再次露出了破绽，在BRS的要求下，罗斯格鲁只能如实道出了BRS的真正由来：

在过去一项名为“ACC”的克隆技术，可以将对克隆人进行运动能力强化，培育等同于18岁士兵的克隆人只需半年就能完成，而这些被强化的克隆人则被称为生物武装 但因各种原因，ACC技术曾一度被湮没在黑暗之中，而后来因外星人战争，该技术又再一次被提上了议程，BRS就是ACC技术诞生的产物 至于BRS的复制原型，就是那位让BRS觉得似曾相识的女性——辛古·拉布（シング・ラブ） 至于为何选择辛古·拉布，至今已经无法得知，而知情人士如艾吉普桑博士等人也早已死亡

到达了莫斯科，霍布斯向两人报告称生还者可能是地球上最后一名女性，这时罗斯格鲁表现出异常的兴奋，而另一边的BRS却流露出异样的表情，难道是嫉妒？最后罗斯格鲁留在布伦希尔特进行通信指导，BRS则降落到地面进行搜索 同时霍布斯身处的空中战舰ドラゴン似乎受到了敌人的袭击……

STORY Mission

地球最后的女性在哪里？
（地球最后の女性はどこに？）

推荐等级	LV13
完成条件	到达冰河
激活战绩	3-02、3-04、3-05

要点：新增的敌方机械“バイター”和“ヘヴィギア”分别为之前イーダー和ウィール的强化版，行动方式与过去相同，留意ヘヴィギア的射击会对BRS造成硬直。注意在第二个场景“SNOWY ROADS”，另一条路尽头的物品箱可以捡取被动技能“SIXポケット”。驻守在下一个场景屏障前方的是黄色的蜘蛛型机械——スモーカー，其原地旋转会卷起风沙，一段时间内BRS无法自动锁定目标，身体闪烁后会射出绿色炮弹，发射时机不算太快；此外其向前S移动期间还可能对BRS进行子弹射击，移动途中停下来就是准备射击动作，若配合绿色炮弹会因发射时间不同导致难以回避，幸好攻击力都不高，过于靠近时又回跳回远处。将スモーカー击倒后屏障打开，进入下一个场景将完成任务。

路上因电波干扰，BRS无法与罗斯格鲁取得联系，这时BRS需要寻找的人干扰通信机械并将其破坏。此时从远处监视着BRS一举一动的黄色双子使者，察觉到娜菲也来到这里。

STORY Mission

恢复罗斯格鲁的通信

（ロスコルの通信を回復せよ）

推荐等级	LV14
完成条件	破坏干扰通信的机械
激活战绩	3-06、3-07

要点：任务开始左边的红箱后是黄色回复点，跳过右边的冰块则为前进的方向。进入下一个区域前触发对话，兔耳形状的干扰通信机械“ミニ－・ラビット”就会出现。虽然干扰机械只会用射击，但威力很高，其闪烁后的射击时机也不太好掌握，不习惯回避的玩家可以先进行防御，抵挡第一发子弹的后立即回避反击即可。进入下一区域发现在雪地上有油迹，跟随油迹和指示标即可找到干扰机械的位置，如果走反的话会在区域中无限循环。路上有不少グリンピ－ス，还有会不断召唤它的机械设施“ジェネレ－タ”以及蜘蛛型机械スモ－カ－。跟随油迹前往任务指定区域，会有红色钻头机械ビッグマウス的强化版——マガマウス守在屏障前，强化版在近战时会新增横扫动作“なぎ拂う”，当其头部朝左摆时玩家就要迅速回避了，但是即使成功回避，有时候也会被其大范围的横扫波及，不过伤害相比直接命中或防御要轻微得多。击败マガマウス后干扰机械就会再次现身，注意其背后还有一个物品箱捡取。战胜干扰机械后其又再次逃跑，返回并随油迹来到另一边，再次破坏マガマウス并解除屏障后发现干扰机械，然而击败后其又再次逃走，再次跟随油迹回到任务开始的区域，将其击倒后完成任务。

击倒干扰机械后，BRS与罗斯格鲁的通信再次恢复，然而罗斯格鲁在通信中却不时出现奇怪的声音，不知道那边发生什么事，而下一步两人将要寻找求救信号的发信源。而另一边娜菲在从远处监视着BRS，因其干扰失败，如今也只好继续进行观察。

STORY Mission

前往求救发信源！

（救难信号の发信源へ！）

推荐等级	LV15
完成条件	到达发信源位置
激活战绩	3-08

要点：几乎纯跑路的任务，进入中间区域后，依照画面指示前进并靠近路上的集装箱向就会触发剧情，一直前进就能够到达上方区域，插入一段剧情后继续跟随画面的方向指示寻找新的集装箱，最终来到一个小屋面前完成任务。

搜寻的途中BRS与罗斯格鲁失去了联络，这时马里昂师长突然与BRS进行通信，并告诉她一些关于自己在过去参与天绝物种数据化保存——“诺亚计划”的事情，正当说起他如何记录北极熊的数据时。途中司令长与霍布斯再次遭遇敌人的进攻，之后便失去了联络。随后BRS再次与罗斯格鲁取得了联系，在罗斯格鲁的通信指导下，任务继续进行。在不断追踪之下BRS来到了发信源——一个小木屋，BRS进入后，发现桌面上摆放着一个发信机，内容是：“请求救助……我是娜娜·格蕾（ナナ・グレイ），请问有谁听见吗？”。走出屋子的BRS报告室内的情况，抬头却发现，布伦希尔特身边竟然是着火的ドラゴン。随着BRS手举向天上，画面一片漆黑……而另一边，带眼镜的黄色使者希兹（シズ）”正在等待娜菲的出现，然而旁边的黄色使者却报告娜菲的气息再一次消失。

STORY Mission

紧急事态

（クリティカル・トラブル）

推荐等级	LV16
完成条件	到达目的地
激活战绩	–

要点：沿着指示寻找PSS的成员，只见ドラゴン的部件已经散落在白茫茫的雪地中。该区域右边有一个装有技能“ジャストガ－ド”的物品箱，对以防御为主的同学颇有帮助。另外这里出现黑色机械的新敌人“ジョン・ド－”，初期攻击方式为近身挥斩，玩家心算其瞬移第三次到BRS面前的瞬间回避即可；其HP不足时会远距离用激光射向BRS，威力较高，回避时机为蓄力声音结束的瞬间。一边杀敌一边前进，来到蓝色回复点前击败守在屏障前ジョン・ド－后，若这时玩家已经得到08战绩的奖励，强烈推荐装备其奖励技能“ブレ－ド キル”，为后面的BOSS战做准备。

来到ドラゴン的坠落点，PSS成员们都倒在雪地上，突然体型庞大的黄色使者向BRS迎面一拳，幸好另一位黄色使者希兹将这名为“迦梨（カ－リ－）”的庞然大物挡拦下来。“要不要和同伴们做个告别？我会等你的。”颇有“人情味”的希兹向BRS示意见同伴们最后一面。

BRS跑到奄奄一息的霍布斯身边，霍布斯把罗斯格鲁交托给BRS后就永远地闭上了眼睛；而另一边，躺在雪地上的马里昂师长继续与BRS讲述之前的故事：之前诺亚计划所获得的生物数据，如今已被外星人所夺走，同时马里昂也告知BRS一个重要的情报——外星人似乎是依靠信息吞噬来延续生命的。马里昂希望BRS可以重新夺回这些资料，并一直守护着，最后凝望着酷似辛古·拉布的BRS，含笑却不瞑目地离开了人世。另一边，希兹和迦梨似乎知道娜菲企图将BRS据为己有，并打算将计就计，借给BRS时间与人类告别，让BRS跟随自己。

这时罗斯格鲁通信再次恢复，BRS在附近找到了雪地上的罗斯格鲁，原本还以为地球还幸存着最后一位男性，然而娜菲暗中放出的干扰机械，在一阵无情的激光下，BRS的面前只剩下罗斯格鲁掉在雪地上的罐头。如今BRS眼前剩下的只有敌人，她向希兹两人举起了炮头，尽管希兹解释这不是她所为，但也无法阻止BRS的愤怒和哀伤。

BOSS

外星使者 希兹&迦梨

（シズ&カ－リ－）

行动方式与对策

远程攻击：用光剑挥出多个闪电球飞向BRS，在远处挥起黄色光剑时回避即可。

近身攻击：左右移动突然靠近BRS进行多段斩击，威力很高，不过回避时机也较易掌握，在其完全靠近BRS时回避即可。由于其攻击范围颇大，若过早回避可能会因回避距离不足而遭到剑尖的攻击判定。

天崩雷：用剑指向天空，过一段时间BRS身处的地面会出现白光，此时应及时回避。

スイ－ト キャット：HP自动回复，效果甚微……

黄虎走驱：剩余一管HP时的新攻击，突进两段攻击，威力极大且不容易回避，推荐直接防御。

要点

比较轻松的一场BOSS战。希兹&迦梨的HP十分厚，靠单纯射击效率并不高，幸好其除了黄虎走驱有一定威胁性外，其余的攻击都很好回避。武器技能组合方面推荐スタンスナイプ+スキルブ－スト +ブレ－ド キル，一次可以给予接近2千多的伤害；另外スキルブ－スト +强化后的射击技能チャ－ジショット的组合攻击也有不俗的成效。

希兹请求娜菲的求救，然而娜菲非但没有同意，还残忍地了结两人。BRS迅速抱着罗斯格鲁的罐头躲开激光的波及范围，留在雪地的就只剩下BRS的手持炮。逃离后的BRS衣服残破不堪，她从罐头里面拿出一个樱桃静静地吃下——“好吃”，味觉的反应让她感受到自己还是一个活生生的“人类”，然而此时懂得人类情感的BRS，身边已经一无所有……

STORY Mission

・・・・・・・・・・・・

推荐等级	–
完成条件	–
激活战绩	3-02

要点：纯剧情关，一路向前行即可，剧情完结后与娜娜对话并选择“もう、大丈夫”完成任务。



“马里昂师长，请回答”、“霍布斯，请回答”、“罗斯格鲁？肖明？阿雷克斯？波布？赫逊？克雷斯？迪欧？阿尔贝尔德？……”

负伤的BRS迷茫地走在风雪之中，无论她如何请求通信，这些熟悉的名字也无法再给予回复。绝望的BRS跪在雪地上，朝天空发出呐喊，朝着这片人类灭亡的天空发出悲伤的呐喊……

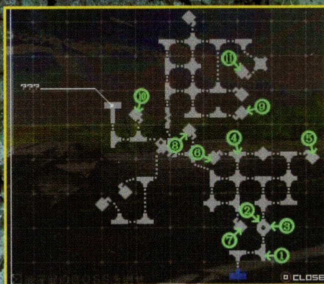
哭睡过去的BRS醒来，发现自己身处之前的小屋，旁边站着的正是之前PSS众人寻找的女性“娜娜·格蕾”。然而娜娜并不是单纯的人类，而是BRS完成之前诞生的实验体克隆人。

BRS再次回想起博士的话——自己曾有着许多姐姐。换句话说，娜娜算得上是自己惟一的亲人。娜娜希望BRS可以和她一起，前往可以与“妈妈——辛古·拉布”对话的地方。此时BRS再次回忆博士的话，似乎是那位辛古·拉布将庞大的技术授予给人类，而BRS真正的名字是——斯蒂拉（ステラ）。相对地，同为克隆人的由于是实验体，名字的娜娜也只是单纯的数字“7”的意思……稍作休息之后，BRS换上娜娜提供的新装备后，乘上娜娜的黑铁骑，开始前往寻找新的目标。

STAGE 4 FUJI JUKAI 富士树海

物品箱列表

编号	对应物品
1	リペアラ-800
2	MAXチャ-ジ
3	リペアラ-1000
4	リペアラ-1000
5	ナノリペア100%
6	リペアラ-500
7	ボディク-ラ-
8	被动技能“トレジャ-ハント”
9	リペアラ-1000
10	ボディク-ラ-
11	被动技能“アフタ-ケア+”



来到富士树海，娜娜告知在这里设有UEF的极东基地，其中设有与辛古·拉布进行通信的设备，现在BRS需要前往树海中寻找UEF基地的入口……

STORY Mission 探索树海、到妈妈的身边（树海搜索、ママのもとへ）

推荐等级	LV17
完成条件	敌全灭
激活战绩	4-04

要点：跟随指示前进到树海内触发剧情，之后玩家共要清除7批バクスタ-，这些新敌人相比之前的バイタ-HP更厚一点，而且还会突进攻击，不过由于速度很慢，依然没什么威胁。场景左右各有一个物品箱，左边需要滑到树后面。消灭3批敌人后回到之前的路上消灭剩余敌人，其中红色蜜蜂形态的机械“ヴェスプ”除了会连射攻击外，还加入激光射击，出现蓄力动作时就是回避时机。7批敌人全部消灭后完成任务。

由于不能被敌人发现UEF基地的位置，因此发现的敌人都要全部消灭，消灭周围的敌人后，BRS回到娜娜身边，再次寻找基地的入口。

STORY Mission 娜娜、模糊的记忆（ナナ、暧昧な记忆）

推荐等级	LV18
完成条件	与ナナ到达目的地
激活战绩	4-05、4-06、4-07、4-08

要点：流程较长的一话，玩家要进入之前禁止前进的区域。开始时娜娜询问左右并不会影响流程。地图右边有一个屏障点，这里有新敌人ジャンボペッド强化版“コ-ンヘッド”，会从远程跳上高空再袭击BRS，威力比较高，不过并不难回避，注意旁边的バクスタ-会大量刷新，因此先解决コ-ンヘッド会比较好。娜娜第二次问路的地方，右边尽头会触发剧情，左路的新敌人“ヴァンバイア”和“ショットマン”都是之前敌人的强化版，其中ショットマン加入了防御动作。左上尽头有一个黄色回复点和物品箱，在第三个问路处有蓝色回复点，之后跟随娜娜往中间前进。路上发现敌方屏障，守关的是红色的巨型机械“ダブルヘッド”，HP非常高，不过只会远程攻击，右手会发射多段散弹，见其抬起手时回避即可；而左手会放出跟踪能量球，能量球飞行速度很慢，但威力很高，回避时机为能量球即将贴近BRS的瞬间。继续前进娜娜会再询问方向，左行尽头有一个物品箱和黄色回复点，右下出现绿色蜘蛛机械“スパイダ-”，其炮弹射击会导致BRS进入“アシット状态”从而造成持续伤害，用技能ヴォルカノン将其破坏可以激活08战绩。在前方破坏敌方屏障后前进，因触发剧情而返回原路，继续按照地图方向朝目的地前进后会再出现问路，右边深处可以捡取技能“トレジャ-ハント”的道具箱，返回左边前进触发事件，再次击倒ダブルヘッド后完成任务。

HUNT Mission

推荐等级	—
完成条件	—
激活战绩	3-09、3-10、3-11、3-12
ゴ-ルデンド-ン数	13

要点：在LOG CABIN区域之前，除SNOWSTORM外的6个区域各有1台，其后的TRACE区域有4台，BOSS所在的RUNIB OF FACTORY区域还有2台，虽然完成三个收集战绩只需9台，单消灭所有的ゴ－ルデンド－ン还有特别战绩奖励，因此还是全部找出来吧。敌兵和BOSS战术与之前完全相同，在此就不再详述了。



来到树海深处，娜娜与BRS坐在河流边小息一会儿。一般格蕾的记忆容量有限，所以即使曾予定分配到这片树海的娜娜，随着时间流逝也而渐渐遗忘了路线，相反BRS却没有这一现象，而最近娜娜的记忆障碍现象更是越趋严重。这时一敌人突然袭击娜娜，尽管BRS将其击败，但被救的娜娜情绪却更显失落。为了更有效率地找到基地入口，最终娜娜建议两人分开头行动。路上突然发生强烈的震动，似乎是敌方把ジェネレ－タ投落到树海中，BRS需要前往将其破坏。

STORY Mission 分开行动与来访者（别行动と来访者）

推荐等级	LV20
完成条件	破坏ジェネレ-タ
激活战绩	4-01、4-03

要点：前进一个区域后触发剧情，BRS需要破坏设置在树海中的两台ジェネレ-タ，玩家可以从地图查看目标的所在区域。在ジェネレ-タ未全部破坏前，场景就会不断刷新ヴェスプ，由于其HP较少，使用技能ヴォ-ハンマ-扫全场可以减轻不少负担。在最上方十字路口右侧的区域有一个黄色回复点，右上方尽头可以捡取技能“アフタ-ケア+”。消灭两个ジェネレ-タ后地图上方再出现一个。全部破坏后完成任务。

通信中的娜娜突然发出叫声，而另一边，绿色使者里里奥察觉到BRS和娜娜这两台格蕾来到了树海，并打算为美报仇



STORY Mission

失去你·难忘你
（ロストユー・ミスユー）

推荐等级	LV22
完成条件	救出ナナ
激活战绩	4-02

要点： 需要在10分钟之内到达地图的最右下方，由于战斗时间都会被计算在内，因此应尽量避免战斗。留意中间有黑箱子障碍的区域，这里要消灭三批敌人，不然会无法前进。下方左侧的尽头区域没有物品箱，因此玩家不要去浪费时间了，一直往下会看到守在屏障前的ダブルヘッド，将其破坏后到前方蓝色回复点记录以准备下个区域的小BOSS战。袭击娜娜的是新敌方机械マッシャ-。其突进时会使用バインド・アクア，虽然速度很慢，双手举起斧头时即可回避，不过一旦命中（包括防御），BRS将进入バインド状态，短时间内无法移动。其小跳到BRS面前使出二段斩范围十分大，即使开始成功回避也应立即进行防御，因为其很可能会转向BRS再次使用二段斩，战胜后完成任务。至于这里激活的02战绩，必须尽量避免所有非必要的战斗才能节省时间，躲避敌人最好的办法就是听见敌方的警报声后停下来，待其向BRS前进时迅速以90度躲开，然后向前奔跑即可摆脱。

虽然成功救出娜娜，但娜娜似乎还是一脸的不高兴，而BRS也只懂得不断说对不起。不过最后娜娜还是坦率地说出一声了“谢谢”。另一边，里里奥已经逐渐接近两人，并且将同时发现两人行踪的机械消灭掉，似乎打算暗中亲手解决BRS与娜娜……

STORY Mission

妈妈与谎言与危险的陷阱
（ママと嘘と危険なワナ）

推荐等级	LV23
完成条件	到达目的地
激活战绩	–

要点： 在前方分岔路的右边区域可以捡取物品箱，这里还有一台ジェネレ-タ，破坏后就不会被ヴェスプ骚扰了，将任务目的地区域前的屏障破坏掉后，在这里记录准备BOSS战。

路上娜娜想起了基地的方向，两人终于来到UEF的秘密基地，借助指纹识别，BRS成功与曾经和辛古·拉布进行通信的吉普桑系统（キブソンシステム）进行连接，然而同为格蕾的娜娜却出现连接中断的提示。这时不公和悲观让娜娜十分沮丧。同时娜娜还向BRS道出一个秘密：原来娜娜之前曾与外星使者希兹进行交易，将BRS带来这里以换取自由。同时作为原型的辛古·拉布，早已经成为了数据，以吉普桑系统漂浮在UEF的网络中。这时绿色使者里里奥突然出现，并告知两人其实辛古·拉布依然在等待着她的克隆体，娜娜希望里里奥带她前往见辛古·拉布时，里里奥突然从背后扣下了扳机，吞噬美的里里奥获得了美的能力和记忆，也继承了被BRS击败的美所留下的不甘，里里奥向BRS发起了进攻，BRS与外星使者的战斗再次展开。

BOSS

外星使者 里里奥
（リリオ）

行动方式与对策

机枪： 一边移动一边用机枪连射，虽然攻击力很低，但由于没有准备动作，一般难以回避，对玩家会造成一定的干扰。

近身攻击： 瞬间来到BRS的面前进行扫腿，出现的瞬间回避即可。

精神统一·阴： 一定时间内行动力上升。

チャ-ジバレット： 远距离的蓄力炮击，威力较高，难以依靠准备动作判断发射方向，幸好炮弹飞行速度不快，玩家可以先进行防御，待炮弹飞来的瞬间再回避。

ニンジャ·ニ-ドル： 远距离射出毒镖，被击中的BRS进入中毒状态。发射前会一边说对白一边侧身举弓，没有チャ-ジバレット的蓄力光芒，可以在其对白完毕后约数0.5秒再回避。

旅团式エアコンカ-： 往空中扫射机枪，每过一段时间就会从空中落下炮击，共4次。炮击无法防御，同时里里奥还可能追加近身攻击。不同于第三使者的天崩雷，地面没有明显的光芒，玩家要随时留意左上角的信息提示，当出现“天空より旅团式エアコンカ-が降り注ぐ”时。0.5秒后会落下炮击，玩家需要在这0.5秒的瞬间及时回避，如果没把握回避，也可以待消息出现时迅速回避两次，即使被击中也可以取消炮击造成的硬直。

原始的ジヤミング： 剩余一管HP新增的技能。卷起沙尘，BRS一段时间内无法锁定。

旅团式エアコンカ-改： 剩余一管HP时替换掉旅团式エアコンカ-的新技能，从空中连续发射6个带追踪效果的蓄力炮弹，飞行速度较慢，全部命中威力极大，玩家需看准炮弹靠近时进行三次回避，若没有把握的话可以采用先回避头两个，剩余的防御掉，通常会连续使用两次。

要点

里里奥的移动非常敏捷，经常会在BRS射击期间插入各种攻击，尤其旅团式エアコンカ-会影响BRS的进攻机会，因此应尽快消耗其第一管HP，而且剩余一管HP时，之前的旅团式エアコンカ-效果也会自然消失。最可观的输出方法依然是スタンスナイプ+スキルブ-スト+ブレ-ド キル,虽然里里奥在第二管HP时会用原始的ジヤミング导致BRS无法锁定，但本来对里里奥持续输出的时机就不多，索性耐心等待其效果消失再瞄准狙击更有效率。最后一个技能可以是リジェネレ-ト或トレイサ-ガン，一个省药，一个高命中辅助输出。最后依然是以连按○键的环节结束战斗。

“谁也不能……谁也不能把我们俩给吞噬掉！”

为了避免遭到其他使者对自己体内的美进行吞噬，里里奥决定自我摧毁。在闪光和爆风中，BRS又再次回想起与博士之间的对话：“你和那些许多的姐姐，都是我所珍爱的女儿，虽然和人们所说的亲子有所不同，但我对你们的爱和亲子之间是没有差异的，可惜她们都被带走了，为了让你诞生在这个世上，我才逼不得已这么做的，如果你遇上她们其中一个的话……”

醒来的BRS扶起倒地的娜娜，并告诉娜娜其实博士是很爱她们的，然而娜娜站起来后却用里里奥遗留下来的武器将BRS击晕，然后乘飞机离开。BRS又再次孤独一人，但此时此刻把觉醒时遇到的人和事全部记在脑海里的她，孤独但不孤单。BRS驾着娜娜留下的黑铁骑，朝着娜娜乘坐飞机的方向扬长而去。

HUNT Mission

推荐等级	–
完成条件	–
激活战绩	4-09、4-10、4-11、4-12
ゴ-ルデンド-ン数	14

要点： 该任务区域众多，玩家根据附图的黄色标记逐一寻找即可。除中间交汇处的A STREAM以及最右上角的ENDS OF THE FOREST两个区域各有两台ゴ－ルデンド－ン，其余标记区域各有一台，注意BOSS区域的那台位于进入基地前左边的石阶背后，要仔细查找。



STAGE 5 TOKYO 东京

物品箱列表

编号	对应物品
1	リペアラ-1000
2	被动技能“アタックフリ-”
3	リペアラ-1000
4	ナノリペア100%
5	被动技能“スウェイスリ-”



黑色使者与娜菲继续悠闲地讨论着：

“哎呀，持续至今的消耗战呀。”

“我该怎么办呢？”

“现在也不迟，让总督见一下你的忠诚心也不坏吧”

“不是已经迟了么？因为我夺走了总督的乐趣嘛，我可没祈求要原谅哦”

“总督想要的只是把‘自己’吞噬掉而已，只要这目的达到了，之后也就不在意了”

“真的？”

“啊，我保证，快点去吧”……“总督，现在请稍微忍耐一下吧。”

对话中透露着下一个站在BRS面前的敌人将会是娜菲。而另一边，追赶娜娜的BRS来到东京据点“噬城者（シティ・イ-タ-）”的门前，此时BRS又想起博士之前那一番话，到底博士要和娜娜她们说些什么呢……



STORY Mission 东京据点 噬城者
（东京据点シティ・イーター）

推荐等级	LV23
完成条件	突破基地A区域
激活战绩	5-01、5-03、5-04、5-05、5-07

要点： 敌人方面依旧主要是之前种类的强化版，推荐使用技能スキルブ-スト+ヴォ-ハンマ-的组合扫全场，可大幅节省战斗时间。跳上上层后消灭3批敌人，该小房间的门就会开启。先不要急着往指示方向前进，从反方向的桥边跳下去，消灭守在下面门口的ヘルスタンプ，该门就会与任务开始的位置打通，这里后面会用到。驻守关底屏障的新敌人ガンナ-以游走机枪和蓄力炮为攻击方式，其技能“パワ-ショット”可以使BRS攻击力降低，且无法通过准备动作判断射击方向，需要待炮弹发射出来的瞬间进行回避。

好不容易与娜娜联络上娜娜，然而娜娜却要BRS把自己忘掉，并希望BRS离开这里

STORY Mission 中央突破、到娜娜的身边
（中央突破、ナナのもとへ）

推荐等级	LV24
完成条件	突破基地B区域
激活战绩	–

要点： 一路前进会遇上屏障点，其中的大型机械会用身体掩护下面的两台ブルバイタ-，下降时还会使出机枪和炮击，当其漂浮上半空时就可以攻击下面的ブルバイタ-，但注意ブルバイタ-被全部消灭后，该机械就会缓缓上前自爆，所以先将大型机械破坏比较安全。LIFT AREA路上有一个物品箱，途中有提示可以跳上高台，高台左边可以捡取技能“アタックフリ-”，将右边的ヘルスタンプ消灭后，与对面高台就会架起连接（不过对面什么都没有）。最后将屏障前的两台マッシャ-消灭后完成任务。



在路上BRS又想起了博士对她说的话：“请帮我给姐姐们说声对不起、还有今后要齐心合力活下去……”在路上，娜娜的通信突然中断，娜菲突然从娜娜的通信中出现，并要求BRS前来与自己相见

STORY Mission “细小搞局者”登场
（リトル・オブスタクル登场）

推荐等级	LV25
完成条件	突破基地C区域
激活战绩	5-06

要点： 这里新增的敌人是娜菲的干扰机械“ミニ・ラビット”，打法与第一次遇见时没有区别，但由于经常与其他敌人混在一起，其高速移动可能会让玩家难以瞄准，加上攻击力也不算低，应优先解决。到中间的THE CIECLE区域路上会有一段连续战斗，其中大型红色机械的エクスキュショナ，一开始会发射激光。左右分别有一个物品箱和黄色回复点。驻守关底的是两台ミニ・ラビット以及ジョン・ド-的强化型“デットマスタ-”，注意强化后的デットマスタ-平时也会发射激光。战胜后前进即可完成任务。

一路往据点最深处前进的BRS极为担心娜娜的安危，质问娜菲之下，却再次得出“把她忘掉吧”的答案，让BRS心急如焚



STORY Mission 中央突破、前往最深处
（中央突破、最深処へ）

推荐等级	LV26
完成条件	突破基地最终区域
激活战绩	5-08

要点： 这里的ピンク・クレイドル与デットマスタ-攻击方式基本相同，注意用技能ブレ-ド キル将其击败才可以累积08战绩。下一个区域BRS会跳跃到小房间中，这里有一个黄色恢复点，而左侧有扇大门，打开后可以捡取技能“スウエイスリ-”的物品箱。一路跳上去会看到前方桥头有マッシャ-和ガンナ-守在屏障前，由于两机的输出都不低，加上各种异常效果，战斗时要及时回复HP。若从旁边跳下去可以遇上两台ピンク・クレイドル，尚不足获得08战绩奖励的同学先可以下去刷刷，因为强化后武器技能“イクサ・ブレ-ド”是后期的攻击主力。一路上前，最后将蓝色回复点后的マッシャ-和ガンナ-破坏后完成任务。

娜菲哼起那个总督命名为《辛古·拉布过去之歌》的歌谣，似乎想说辛古·拉布和他们一样其实是外星使者，并且还透露总督希望得到自己的复制体，因为希望对“自己”进行吞噬，莫非总督的真正身分就是……

STORY Mission 月下的粉红兔
（月下のピンク・ラビット）

推荐等级	LV26
完成条件	到达外星使者所在的最深处
激活战绩	–

要点： 蓝色回复点前的敌人是大型机械掩护背后杂兵的搭配，依然推荐先破坏前方的大型机械，战胜后屏障打开，前进到下一区域随机开始BOSS战。

“请原谅我曾经的背叛，你的要求，我娜菲一定会……”电梯大门的敞开打断了娜菲与某人的对话，BRS随即上前与娜菲展开战斗，期间听到娜菲似乎与黑色使者进行对话，娜菲自称自己就是那个特殊的格蕾——白，并要求黑色使者将自己带去总督面前，似乎是想代替BRS去牺牲自己　但要拯救娜娜，就要先将眼前的娜菲击倒

BOSS 外星使者 纳菲
（ナフェ）

行动方式与对策

初期： 相当于第一形态，身边伴随四台干扰机械ミニ・ラビット，不过防御力相比当杂兵时要低一点，破坏后一段时间会刷新，该形态下BRS无法对娜菲造成伤害。如果BRS等级足够高的话可以用ヴォ-ハンマ-一次扫清四台。

フォメションA： 把ミニ・ラビット与自己排成一直线，并依次对BRS发射三连炮弹，难以预判，但弹速不算快，看见炮弹发射出来的瞬间回避即可，并根据场上ミニ・ラビット的数量连续回避。第二形态会追加多一轮攻击。

フォメションV： ミニ・ラビット以“V型”排列，与フォメションA区别在于发射的是机枪，散速极快且难以预判回避，玩家可以先放第一发，再回避后两发，如此连续回避。

宇空合一の座： 消灭一定数量的ミニ・ラビット后，娜菲会回复身边ミニ・ラビット的所有体力，和自己漂浮在同一水平面上，将剩余ミニ・ラビット消灭后就可以对娜菲造成伤害了。

フォメションL： 娜菲第二形态后的新攻击，ミニ・ラビット使用激光攻击，完全命中可耗掉BRS大半的HP，无蓄力动作，且朝两方向同时发射，因此难免受点伤害，但如果玩装备了技能アブソリュ-ト0，可以直接将其一次无效化。也可以在其发射激光前用ヴォ-ハンマ-全部敲掉。

フォメションG： 第二形态后的新攻击，フォメションV的强化版，ミニ・ラビット集中在一个位置，机枪发射次数比フォメションV多，对策与前者相同。

要点

该BOSS实际HP只有一管，第一形态时只要熟习フォメションA和フォメションV的应对方式，不会有什么危险。可以对其造成伤害后，使用スタンスナイプ+イクサ・ブレ-ド，可以去掉其一半的HP。娜菲火力非常猛烈，但由于本身不会攻击，用ヴォ-ハンマ-一次消灭眼前的ミニ・ラビット可以在短时间内减轻BRS的HP负担。由此BRS的技能配置显而易见：ヴォ-ハンマ-、イクサ・ブレ-ド、スタンスナイプ这三个必不可少，最后一个技能可以是アブソリュ-ト0或スキルブ-スト，前者防止フォメションL的大伤害，后者进一步增强攻击技能输出。最后依然是连按○的环节。

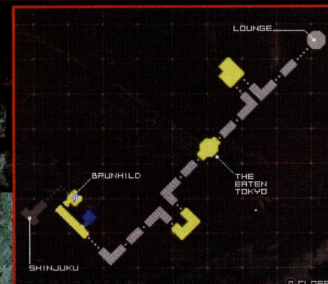
娜菲终归敌不过BRS而坐下，这时娜菲的背后出现一台黑色机械，这和之前美被击倒时的情景十分相似。娜菲向BRS求救，但话还没说完，黑色机械就已经将其收入体内，并离开了战场。电梯停下来后顶部缓缓打开，空中投下紫色的光柱，这时BRS听见娜娜要求自己离开，但BRS又岂会这样就退缩呢。



HUNT Mission

推荐等级	—
完成条件	—
激活战绩	5-09、5-10、5-11、5-12
ゴールデンドーン数	10

要点： 任务一开始，就可以看见之前的任务打通的门口后两台ゴ－ルデンド－ン；跳上去进入桥面右边深处有一台。前进到LIFT AREA，跳上高台后有一台，另一边原本什么都没有的高台，两边各藏有一台（其中一台破坏红色箱子后会出现）。之前连续战斗的THE CIECLE区域有一台。THE HALL区域的物品箱处一台；上桥往边上跳下去，两侧各有一台，娜菲打法依旧一致，战胜后完成任务。



BOSS 外星使者 沙哈（ザハ）

行动方式与对策

左手气弹（画面右方）：射出白色气弹，命中（含防御）会导致攻击力降低。难预判，速度不快，等待气弹出现时再回避。

プラネットバスター：双手蓄力后向BRS射出巨大的气弹，命中（含防御）会导致短时间内无法移动，注意若被重复命中，效果也不会叠加，回避对策与左手气弹相同。

瞬移攻击：从远处瞬移到BRS面前展开攻击，攻击速度很快，无法防御，其瞬移消失后就要进行回避。

突进攻击：从远处突进至BRS面前展开两段或三段的格斗攻击，攻击范围非常大，每一段攻击都存在间隔，看准其攻击时机连续回避二（三）次可以完全躲过，第三次的扫腿随机附带爆炸效果。

防御：两条机械臂掩护本体，此时BRS对其造成的伤害变为0。每当BRS在其攻击完毕后对其射击就会进行防御。

ドラゴンズコール：一段时间内攻击力和防御力上升。

マシン式空烈拳：剩余一管HP后的新技能：从空中射出无数导弹，一段时间后随机降落2～4发在BRS的位置，常时发动。虽然单发威力较低，但难以回避，当画面左上出现"天空よりミサイルが降り注ぐ"时，玩家就要开始进行防御了，由于投落时每一枚导弹降落的时间都是固定的，如果已经开启被动技能"ジャストガ－ド"，防御时机准确的话基本不会造成多少伤害。

要点

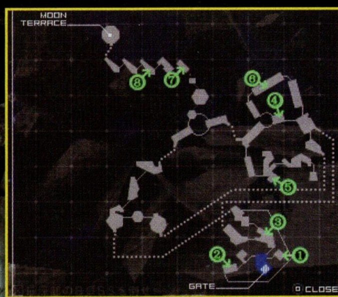
攻击沙哈的机会大部分在刚回避其攻击之后，时间比较短，依靠射击不知要熬到何年何月，因此技能输出依然是主要手段。G-1スナイプ+スキルブ－スト+イクサ・ブレ－ド这种先麻痹后增强再斩击的战术在这里依然十分霸道，战前配置少不了。战斗时注意切勿被プラネットパスタ-击中，一旦无法移动会让BRS的处境非常危险。此外沙哈两种近身攻击的威力都十分高，若玩家能熟练回避这两种攻击，会让战斗变得非常简单。后半段ドラゴンズコ－ル多少会阻碍玩家的攻击节奏，应以"先防后攻"或"先避后攻"的方式慢慢拖，等组合技能的冷却结束后再进行大伤害输出，不出四轮组技能输出就可以确定胜利。

和战败后美以及娜菲一样，沙哈背后突然出现黑色机械。"总督，请好好地把我吞噬吧"，一声叹说的沙哈，随即被黑色机械带走，这时BRS身后的屏障亦随之打开。

STAGE 6 MOON 月球

物品箱列表

编号	对应物品
1	ナノリペア100%
2	リペアラ-1500
3	ナノリペア100%
4	ボディクーラー
5	MAXチャ－ジ
6	ナノリペア100%
7	ナノリペア100%
8	リペアラ-1500



沿着红色光柱，BRS来到了月面宫殿。这时黑色使者"沙哈（ザハ）"在通信中邀请BRS前来内部，似乎在那里可以找到娜娜……

STORY Mission 月面宫殿

推荐等级	LV28
完成条件	击败ザハ
激活战绩	—

要点： 在与ザハ战斗前需要击倒地图上表示"Mission"的两台フォ－トレス。这里场景之间不太好辨认，要多依赖地图确认方向。周围有些补给类的物品箱，但基本可有可无。对付敌兵依旧以スキルブ－スト+ヴォ－ハンマ－，基本都能秒杀。フォ－トレス是ダブルヘッド的强化版，HP很高，会同时发射左右手的炮击，这时先回避右手的散弹、然后等待左手黑色能量球贴近时再回避即可。消灭两台フォ－トレス后，地图前方的屏障就会解除，跳上前方将直接迎来"A级外星人之王"——沙哈的BOSS战。

驾驶巨型黑色机甲的外星使者沙哈来到BRS的面前，而娜娜则晕倒地上。沙哈似乎早已



料到这么一天的来临，他用机械臂把地上的娜娜捡了起来，并交送给黑色机械送去总督的身边，尽管BRS上前营救，却遭到沙哈发射的导弹所阻止。半睡半醒的娜娜说出"再见"两字后，又再次消失在BRS的面前。而接下来BRS与沙哈的一战，更像两人为总督所做的表演……



STORY Mission 顶点的一人（アルティメット・ワン）

推荐等级	LV30
完成条件	击败？？？
激活战绩	—

要点： 一路上的敌人都是マッシャ-和ガンナ-的强化版，行动方式也基本一致，HP和攻击力都不低，可以用"先麻痹后斩击"的方式逐一解决。一直前进到蓝色回复点进行记录，前面就是游戏的最终BOSS战。

来到最上层，BRS看见一名和自己极其相似，不同的似乎只有头发和眼睛颜色的少女，坐在小圆桌前悠闲地品茶，而地面上留下的却是娜菲……以及格蕾残留的衣服部分。"你总

算来了，白，让我久等了哦”，与BRS的战斗似乎是这位少女期盼已久的事情。面对看见BRS愤怒的回应，少女不急不忙地回答道：“这份愤怒是你的阻碍，吉布桑赐予你斯蒂拉这个名字其实是束缚着你，把这个名字忘掉吧。”正当少女自言自语地陶醉在自己的分身即将带来的愉悦时，BRS一话不说地用刀刃把少女的背部贯穿，然而少女却若无其事地继续前进，这场她期待已久的游戏正式到来……

BOSS

总督=辛古·拉布=WRS

行动方式与对策

第一形态

近身攻击： 瞬间来到BRS面前进行1～3段斩击，攻击前有特定对白，而且每一段都不一样，出现瞬移效果音至对白出现期间为回避时机，根据声音判别很容易回避。

モニマム・メテオ： 朝空中射出红色光球，然后待画面左上出现“天空より星の使いが舞い降りる”的提示后0.5秒进行回避。其施放光球和降落光球是连续进行的，因此期间可以对其进行攻击。

メイキング・ワ－ルド： 一段时间攻击力上升，HP自动回复。之后的攻击多为レッド・ウィンド或DEAD・END。

レッド・ウィンド： 从远程挥动镰刀，产生极大判定的剑气扑向BRS，无法回避，只能防御。

DEAD・END： 其HP约一半时新增技能。旋转镰刀卷起大量光球打向BRS，威力极大，全部命中的话BRS几乎濒死，光球群之间分为3个阶段，间隔极短，难以完全回避，可以先回避第一波，之后再防御剩余两波，以降低伤害。没有把握的同学建议直接防御，或者使用アブソリュ－ト0将其抵消。

第二形态

远程射击： 包括游走射击、瞬移中射击（人物消失）、以及瞬移后射击三种，无攻击准备动作、射程极快，难以掌握回避时机，不过攻击不高，除防御外适当时候也可以扛着打。

蓄力炮击： 蓄力后发射大型炮击，发射速度不快，且蓄力完毕后即可进行回避，很好预判。

近身炮击： 瞬移到BRS面前进行炮击，到BRS面前有一段小硬直，此时可迅速回避或防御。

ホワイト・ドクトリン： 剩余约一半HP后的技能，瞬移频率大幅提高。

グレイトフル・サン・レイ： 从空中跳起发射超大的炮弹，炮弹向BRS缓慢靠近，期间一分为二、二分为四、四分为十六，然后再连续高速地飞向BRS，无法完全回避，等级较低的话全部命中可能会直接被秒。此技能只会使用一次，当其缓缓靠近时应先将HP补满，然后防御等待攻击结束即可，全部防御也不会消耗超过一半的HP。

要点

攻击WRS的机会大多在其攻击完毕回到原来位置的时候。第一形态主要威胁主要来自于DEAD・END，没有把握回避的同学一定记得防御，全中后威力某程度比グレイトフル・サン・レイ还要高。第一形态HP比较多，平时射击再配合先麻痹后增强再斩击的技能组合，起码都要两轮才能将HP耗掉，幸好G–1スナイプ和イクサ・ブレ－ド本身冷却时间都不高。WRS第二形态HP大幅削减，不过BRS的攻击机会比以前少很多，由于其射击难以回避，不宜打持久战，第二形态惟一有威胁的只有グレイトフル・サン・レイ，只要BRS扛过这一波攻击，我方几乎奠定胜局，最后完成连续三次连按○部分即可观看结局。

“真不愧是白”，尽管败在自己的克隆体手上，但WRS似乎十分满足，对她而言，格蕾们也好、BRS也好，都是她自己，所以谁最后留下来并不重要，WRS慢步回到小圆桌旁坐下，满足地闭上了眼睛。这时BRS走到她的身边并捉住她的手：“很遗憾，我并不是白……”

“一定可以完成愿望的，因为我也是她。”

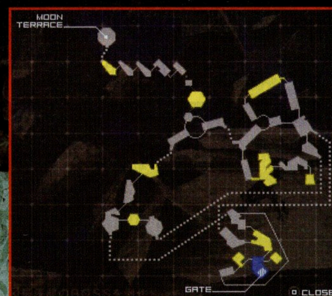
在茫茫白雪的北极冰原上，两头北极熊似乎无忧无虑地奔跑着，而一旁的BRS，眼神似乎满怀希望地看着那片广阔的天空。

End

HUNT Mission

推荐等级	–
完成条件	–
激活战绩	6–03、6–04、6–05、6–06
ゴ–ルデンド–ン数	12

要点： 注意图中最右上角黄色标记的区域有3台之多。找齐所有的ゴ－ルデンド－ン后，注意最深处的BOSS战并不是WRS，而是沙哈。



β End之路

游戏通关之后，之前的个别任务会出现“？”的标记，重新挑战这些任务时有新的事件，完成触发后STAG6的10战绩就会累积，而该任务的“？”标记就会变为“☆”，并出现新的“？”任务，依次全部完成就会开启β结局。以下为所有“？”标记关卡的激活事件方式和剧情描述，玩家依次完成即可。注意部分无需完成任务的战绩，只要成功累计战绩后即可返回任务菜单。

STAGE2:NEW YORK CITY
MISSION LIST
? PSSコミニュケーション
★ 陽動作戦ビギー・ニンジャ
★ 陽動作戦摩天楼キャンパー
★ ブリュンヒルデと合流せよ
★ 地上800mの刺客
★ フリーハンティング
MISSION STORY
LEVEL 推奨LV 9
目的地までバイクで移動
その後、発炎筒による陽動
ノーダメージで
目的地へ移動すると…？
ここからしばらく別行動だ
お嬢さんにはニューヨークでの陽動作戦を頼む
敵の目を少しでも引き付けておいて欲しい
FROM PHOBOS
プレイするミッションを選択します

STAGE 1 ジェネレ－タを破坏せよ

成功消灭ジェネレ－タ后，出现红色机械偷袭事件，这里选择“手伝う”，BRS将不同于一周目时的“发呆”，而是上前与敌人战斗。

STAGE 2 PSSコミニュケ-ション

该任务原先是与7名成员对话，现在变成了9名，与WEB TUBE ENTRANCE右边的成员（ラ-ズ）对话收到之前遗留在装甲车上的北极熊玩偶。

STAGE 3 クリティカル・トラブル

马里昂师长处出现新事件，得知装甲车上的北极熊的吉普桑博士所留下的，里面可能藏有博士的录音，但BRS目前忘记了密码。

STAGE 3 ……………

事件中加入娜娜回去拿北极熊玩偶的情节，两人都不知道其中的密码。而在黑铁骑上，BRS也向娜娜透露博士告诉她自己不是完全体“白”的事情。

STAGE 4 ナナ、暧昧な记忆

到达目的地后出现新事件。在娜娜的提醒下BRS按下北极熊玩偶的鼻子，这时出现密码的语音提示，不过娜娜道出的密码并不正确。娜娜这时为所有格蕾都拥有博士作为礼物的北极熊玩偶而高兴。

STAGE 4 ママと嘘と危险なワナ

到达目的地击败里里奥后出现新事件。醒来后的BRS在基地的电脑中找到诺亚计划的档案，BRS在其中找到了马里昂师长与吉普桑博士的名单，并得知所有的密码已被系统更改，原因是密码中部分内容存在极大的危险性。这时BRS对北极熊玩偶道出了正确的密码——“1999”。在博士的留言中，BRS得知自己与其他格蕾的不同，并被博士期待为完全体所培育。博士希望自己向其余的格蕾传达，要好好活下去的信息。

STAGE 5 リトル・オブスタクル登场

三连战事件后BRS发现娜娜掉落的北极熊玩偶，如今得知密码的BRS从玩偶中揭开博士给娜娜的留言。

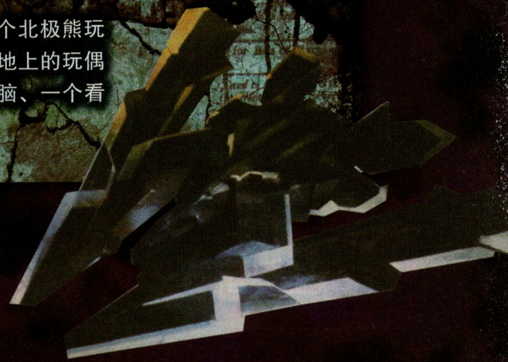
STAGE 6
月面宫殿

击败沙哈后，与之前带走娜娜的黑色机械ジョン・ド-进行战斗，战胜后成功救出娜娜，并一起收听北极熊玩偶中博士为娜娜留下的录音（至此剧情出现重大变化）。从中得知娜娜的命名并非单纯的生产编号：吉普桑博士的生日是7号，与辛古・拉布相遇的日子也是7号，而且还是早上7点。对于博士来说，7是个特别的数字，更重要的是，连娜娜的生日也是7号晚上7点。

STAGE 6
アルティメット・ワン

一周目时WRS的旁边，地面格蕾的衣服上有一个北极熊玩偶，预示着娜娜被WRS所吞噬，现在救出娜娜后，地上的玩偶也不存在了。击败WRS后，原本一人在基地操作电脑、一个看北极熊的BRS，现在身边多了娜娜……





EXTRA任务攻略

游戏中的EXTRA任务并非通关后全部出现，每个EXTRA条件都有所不同。以下攻略中将会讲叙各EXTRA任务的开启方法以及关卡攻略。可以完成的战绩也将一并详细叙述。

PSS相关任务

开启条件：一周目通关后，关卡列表中就会多出PSS相关的EX任务。
完成奖励：PSS相关的EXTRA任务全部完成后，战绩6-9完成，STAGE6将开启剧情任务“追记、10月24日”。

STAGE 1
トレーラ-补修マテリアル

完成条件	收集5个宇宙ガム交给アレクセイ
完成战绩	–

要点：为了修理装甲车，霍布斯需要BRS寻找5个宇宙ガム。EX任务下敌人等级全面提升，攻击也有所强化，不过同类敌人对策基本相同，对目前阶段的玩家不会有多大压力。宇宙ガム在一些绿色イ-タ-身上。5台绿色イ-タ-分别位于开始区域前方左侧倒塌楼层的边角上、第二个区域的红色箱子中、第三区域右侧拐角的石头后面、最后区域左边的红色箱子、以及跳过对面楼层后、前方两个禁止通行标志中间的加油站。全部消灭后返回交给装甲车前的アレクセイ即可。

STAGE 1
古式のメッセンジャ-

完成条件	将シャオミン的信纸交给フォボス
完成战绩	1-13、1-15

要点：任务开始先与背后的肖明（シャオミン）对话，获得信纸后然后前往目的地与霍布斯对话即可完成任务。这里的红色机械蜜蜂デスジャケット是开启15战绩的目标敌人，可以先行完成该战绩，用トレイサ-ガン击破5只目标。注意身上的信纸（手纸）存在耐久度，若受到攻击导致耐久度耗尽，就要从原路返回向肖明重新拿信纸。完成后开启13战绩，该战绩需要无伤状态下完成本任务，デスジャケット同样是主要威胁，能躲就躲，实在撞上了，推荐アグレッサ-+スキルブ-スト+ヴォ-ハンマ-，尽早秒杀掉デスジャケット，至于ハンマ-ヘッド的攻击很容易回避，单纯HP多一点而已。笨一点的办法还可以先弄破一次信纸，然后一路将有威胁的敌人全部清除，再沿路返回重新拿信纸，再前往目的地……

STAGE 2
男たちの梦

完成条件	时速达到360km/h
完成战绩	–

要点：这里BRS要驾驶黑铁骑无伤躲过每一段的加速点，任何一个阶段被敌人击中都要从当前阶段的时速重新开始。140km/h～200km/h之间的红蓝车轮群非常麻烦，这里笔者直接给出这段路上正确的回避路线（不惟一），红色为“右、左、左、右”，蓝色为“右、右、右、右”，如此循环2次；290km/h～360km/h的最后阶段有一台ジョン・ド-守关，这里推荐ジョン・ド-出现时先靠右行驶，待它出现在BRS的面前准备挥刀时迅速转移到中间，由于其镰刀攻击在画面靠左存在盲点，因此只需移动一格即可躲过，然后再重复一次躲避其第二次攻击即可完成任务。虽然这个关卡全程无伤通过关系到战绩2-13的获得，不过第一次玩时是不会激活战绩的，因此暂时先无视吧。



娜娜相关任务

开启条件：完成β结局（娜娜存活）后，关卡列表中就会多出娜娜相关的EXTRA任务。
完成奖励：娜娜相关的EXTRA任务完成后，战绩6-11完成，STAGE6将开启剧情任务“追记、気まぐれな彼女”。

STAGE 3 ナナの気まぐれテスト

完成条件	3分钟内累计伤害达到50000
完成战绩	3-13

要点：在娜娜的要求下，在指定时间内对敌累计伤害达到50000以上，时间结束后即可完成任务，这里的测试敌人是フォートレス的强化版“不夜城”。完成一次后激活战绩13，要完成99999的输出，G-1スナイプ+スキルブースト+イクサ・ブレード的组合攻击依然少不了，最后再搭配一个攻击技能即可。敌人一共有6名，往左右切换场景后可以找到剩下2个。

STAGE 4 ナナ姫と黑の骑士

完成条件	保护ナナ到目的地
完成战绩	–

要点：在娜娜到达目的地前，BRS需要保护她免受攻击，一旦她与敌人接触，任务就会失败。不要让BRS离开娜娜太远，因为一些敌人会在娜娜前进的时候突然出现，因此要时刻站在娜娜的身前，一看到敌人立刻抢先排除掉。只要保证娜娜的安全，就不会有什么问题了。注意倒数第三张图的最后转角处，当娜娜拐弯后，右边死角处会突然杀出一个敌人，非常危险。

STAGE 5 ナナと难解な爱の迷宫

完成条件	遵从ナナ的指示
完成战绩	–

要点：为娜娜寻找3张信纸，信纸均藏在红色箱子内，跟随场景的指示标前进即可找到，破坏红箱后调查即可。其中第三张信纸的路线和之前相反。路上敌人等级颇高，其中的红色大锤ナフェ・トイズ会直接跳过来自爆，被击中会被直接秒杀，遇到后一定要最快用G-1スナイプ+スキルブースト+イクサ・ブレード的组合击毁其中一个。

外星使者相关任务

开启条件：完成PSS相关任务和娜娜相关任务后开启。
完成奖励：完成战绩6-12，开启STAGE6的任务“ザ・ラストゲーム”。

ミー篇

STAGE 1 オトナのハンティング

完成条件	全灭敌人
完成战绩	–

要点：单纯的扫荡任务。敌人攻高皮厚，可惜攻击模式单一，不成气候。





STAGE 2 タイムカウントファイト！

完成条件	全灭敌人
完成战绩	2-14

要点：スキルブースト+ウォーハンマー的组合可以快速清场，即使换成强力的敌人其实也不怎么强。要完成战绩2-14的话，一开始不要行动，等到2次时间倒数结束，敌人全部换成ビッグマウス后再将6组敌人击破就行了。这个战绩的难点在于第1次时间结束时，BRS会强制出现在地图中央被敌人包围，这个时候要立刻往身后跑，迅速闪避障碍物和面前的敌人后，回到一开始的斜坡再继续等待。完成以上两个任务后将开启STAGE1的任务“ミー决战前夜・レディ兵团”。

STAGE 1 ミー决战前夜・レディ兵团

完成条件	全灭敌人
完成战绩	2-14

要点：一开始跟随箭头到ミー的所在地去，路上的敌人要全部消灭。来到ミー身边后要对付一个大型敌兵，攻高皮厚，不过仍然没什么难度。完成本任务后将开启STAGE4的任务“ミー・最终决战”。



STAGE 4 ミー・最终决战

完成条件	击破ミー
完成战绩	4-16

要点：一路上清理杂兵，到了最后一张图时记得将技能改为BOSS战用技能（不用再说是哪些组合了吧）。ミー除了攻防提高外没有什么变化，照一周目时的老方法就可以轻松拿下了。击破BOSS后完成战绩4-16，并开放STAGE6的剧情任务“とあるエイリアンの日常1”。



マズマ篇

STAGE 1 后续のレッドランナー

完成条件	战胜マズマ
完成战绩	2-13

要点：在黑铁骑上与マズマ战斗。利用瞬间回避来反击マズマ，成功5次之后用机枪攻击，マズマ会短暂陷入硬直，此时利用瞬间回避攻击就能造成伤害了。重复4次以后完成任务。マズマ主要有4种行动模式，每次对其造成伤害后都会进行行动模式追加。最初是从远处进行的突刺攻击，掌握好时间能够轻易地进行瞬间回避攻击。不过有时候他会念出一句台词然后使用带火焰的突刺，这个时候是无法进行瞬间回避的，只能先行回避了。造成第一次伤害后，接下来会追加从中距离的远程攻击，看到他将剑像枪一样举起来时就要立刻改变路线。造成第二次伤害后，会再追加在中距离蓄力的追踪弹，当火球蓄力到最大，放出的同时才能进行成功回避。造成第三次伤害后，会将前面所有的行动模式混合起来使用。完成任务一次后激活战绩2-13，要求本关与前面的“男たちの梦”两个EX摩托关卡都无伤通过。



STAGE 4 二人はスナイパー

完成条件	击败数胜过マズマ
完成战绩	–

要点：在限制时间内比マズマ击破更多的敌人就行了。调查地面的五星可以放出烟幕干扰マズマ的进度。剩下的就是尽量多遇敌，即使击破数跟マズマ相同也算作完成任务。完成以上两个任务后将开启STAGE2的任务“マズマ决战前夜・巨大な手”。

STAGE 2 マズマ决战前夜・巨大な手

完成条件	全灭敌人
完成战绩	–

要点：过渡任务，跟随箭头到达マズマ的所在地去，击破マズマ身边毫无难度可言的杂兵后，就要迎接STAGE5的任务“マズマ・最终决战”。



STAGE 5 マズマ・最终决战

完成条件	击破マズマ
完成战绩	5-16

要点：一路上清理杂兵，注意其中有红色大锤ナフェ・トイズ自爆兵在，威胁较大，一定要先收拾掉它。到了BOSS的图时记得将技能改为BOSS战用技能。マズマ跟ミ-一样除了攻防提高外没有什么变化，照一周目时的老方法就可以轻松拿下。击破BOSS后完成战绩5-16，且开放STAGE6的剧情任务“とあるエイリアンの日常2”。



シズ&カーリー篇

STAGE 3 ここ掘れウガウガ

完成条件	找到3个埋藏物
完成战绩	3-14

要点：要求找到カーリー埋下的3个埋藏物，埋藏物在地面上会以小小的星型标示出来，只要调查就可以了。但是有很多星型标示是伪装的，调查以后什么也不会发生。第1个埋藏物在第2个区域右下侧尽头宝箱的后面；第2个埋藏物在第3个区域往第4个区域切换场景的大道上（面前可以看到蜘蛛状敌人）；第3个埋藏物在最终区域右侧平原处的左上角。另外这个任务的初始区域右侧陨石坑旁边藏着一个粉红色的方块ラッキーダイス，击破它就能完成战绩3-14了。



STAGE 4 5分お待ちします

完成条件	5分内到达目的地
完成战绩	4-13

要点：要求5分钟之内回到黑铁骑的所在地。只要不迷路，就算清完路上的杂兵再过去也没什么问题，时间基本上还是很充分的。黄色的死神型敌人追赶过来时基本是逃不掉的，因此要善于利用刚刚战斗完后的一瞬间无敌时间来赶路。另外战绩4-13的目标ワイルド ター-キー在地图的右上角，完成任务一次后记得再来将其破坏掉，该战绩完成后可以学到技能イグニッション，作用为让其他所有技能可以立刻再使用。完成以上两个任务后将开启STAGE3的任务“SC决战前夜・恐怖の双子”。



STAGE 3 SC决战前夜・恐怖の双子

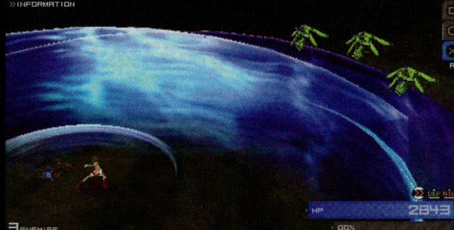
完成条件	全灭敌人
完成战绩	–

要点：仍然是扫荡关卡。注意这里会出现的蜘蛛敌人，一旦它发动技能，BRS的自动照准就会失效（包括狙击枪和剑斩击），因此要优先将其击破。最后的大型敌人皮非常厚，而且还有提升防御兼自动回复的技能，可惜他们的攻击路数实在是太熟悉了。完成本任务后，开启STAGE1的任务“シズ&カーリー・最终决战”。

STAGE 1 シズ&カーリー・最终决战

完成条件	击破シズ&カーリー
完成战绩	1-16

要点：老规矩扫荡到BOSS面前，BOSS的攻击套路仍然没有变化，只要注意脚下发光时闪避就不会受到大伤害了。击破BOSS后完成战绩1-16，且开放STAGE6的剧情任务“とあるエイリアンの日常3”。





リリオ篇

STAGE 3 マニュアルマニアック

完成条件	到达目的地
完成战绩	3-15

要点：该任务下リリオ强制干扰了BRS的自动照准功能，因此攻击时需要玩家手动瞄准，而且自动照准系的技能都无法使用，所以狙击枪和斩击剑等可以先换掉了。推荐使用アグレッサー+スキルブースト+ヴォーハンマー的秒杀组合，不然飘忽的蚊子会给玩家造成很大的麻烦。在雪原上会遇到巨大的白色墙壁敌人ホワイトウォール，HP极多，因此建议最后一个技能选择伤害不错、且收招速度快的バーストショット，击破它后完成战绩3-15。雪原左右侧的两张图上啥都没有，直冲小屋区域就好。在目的地处会有一场强制战斗，敌人是15只绿色的蚊子，但是HP要比之前遇到的蚊子多，即使使用アグレッサー+スキルブースト+ヴォーハンマー的组合也很难将其秒杀掉。这场战斗开始前建议将最后一个技能换为アブソリュート0，开场秒掉4只蚊子后，马上会有4只蚊子的增援，如果不舍得使用全弹填充的道具的话，此时最好发动アブソリュート0，硬扛住蚊子的攻击，然后瞄准攻击尽量减少蚊子的最大数量。无敌时间消失后则以防御和回避为主，找到切实的机会再开枪，同时注意自己的热量槽不要过热。这一批敌人扛过去之后，敌人虽然还有不少，但是最大同屏出现量减少为2，这样就可以慢慢地打了。

STAGE 4 极限のサヴァイブ

完成条件	到达目的地
完成战绩	4-15

要点：本任务中，リリオ强制冻结了BRS的回复功能（不管怎样HP都不会回复），因此要尽可能回避敌人的攻击。技能推荐仍然是アグレッサー+スキルブースト+ヴォーハンマー秒杀杂兵以迅速结束战斗，再配合アブソリュート0自保，否则蜘蛛的无先兆攻击以及毒攻击会很烦人。保持HP在50%以上到达目的地，还可以完成战绩4-15。完成以上两个任务后将开启STAGE4的任务“リリオ决战前夜・Bマシン”。

STAGE 4 リリオ决战前夜・Bマシン

完成条件	全灭敌人
完成战绩	4-14

要点：一如既往的扫荡关卡。注意第3张图中的蜘蛛敌人是完成战绩4-14的目标ペインキャリア，要求用技能スターコメット将其击破——但这看似不起眼的要求恰好可以说是游戏中超难达成的目标。因为这只绿色的蜘蛛一开始站的距离用スターコメット是根本无法打到的，想要命中就必须等它上前，然而它又经常走两步立刻回身一跳，光是スターコメット的冷却时间就能等得玩家心如火燎。这里向大家详细讲解如何完成这个战绩：技能方面的搭配为スキルブースト、スターコメット、G-1スナイプ和リジェネレート。进入战斗后，绿蜘蛛一般都是两只一起出现，而战绩只需要消灭一只就算达成。准备工作部分是将场上所有的敌人清理干净，然后将剩下的一只蜘蛛打到残血，保证スターコメット可以一击将其消灭，接着就正式开始持久战。首先要注意BRS的站位，必须跟剩下的蜘蛛站在同一边，如果站在对角线上，不管怎么发射スターコメット，都会因为距离太远而无法命中——也就是说在发射スターコメット的瞬间回到蜘蛛的同一边是基本条件；蜘蛛在没有沙尘干扰的情况下一定会优先使用沙尘，这个时候不要出手。沙尘完毕后很可能会吐毒液，镇定地进行回避，同时死死盯住蜘蛛的行动，如果它一旦有上前的迹象，就要最快归位使用スターコメット。进行一次移动后蜘蛛有可能继续往前走第二次，这个时候发射出去的スターコメット就很可能命中它了。如果此时蜘蛛往回一跳……那么大侠请重新来过。スキルブースト+リジェネレート的组合就是为了让玩家有足够的资本跟它玩持久战。如果蜘蛛在上前两步后干扰效果恰好消失，就赶快用G-1スナイプ将其麻痹吧，然后再放出スターコメット也能命中，这就是摸奖性质的方法了。总体来说这个战绩非常讲运气，运气不好纠缠个20分钟也是很正常的。完成本任务后，开启STAGE3的任务“リリオ・最终决战”。



STAGE 3 リリオ・最终决战

完成条件	击破リリオ
完成战绩	3-16

要点：继续是老规矩扫荡到BOSS面前，BOSS的攻击套路没有变化，但是攻防提高后对于BRS来说仍然是个麻烦。リリオ会连放两次大招，任意一次中了之后就是秒杀，因此这里强烈建议技能换上アブソリュート0，硬扛住一次，然后完全防御第二次（血量要在2000以上才说得上安全）。击破BOSS后完成战绩3-16，且开放STAGE6的剧情任务“とあるエイリアンの日常4”。

ナフェ篇

STAGE 3 ナフェの宇宙まるごとQ

完成条件	按ナフェ指定的顺序击破敌人
完成战绩	1-14

要点：ナフェ的猜谜游戏。按照ナフェ给出的提示，击倒相应的敌人。如果不小心击破了错误的敌人就会造成任务失败。为了照顾不懂日文的玩家，这里直接给出答案：击破敌人的顺序为绿→黄→紫→红→粉红→白。绿色与紫色在跳过房顶后加油站的左侧，白色与黄色在加油站右侧的坡道附近，红色与粉色在开始区域附近。其中白色与粉色会来回不断移动，而紫色会发现玩家后主动迎上来，需要注意。另外在第6道问题出现后，先不管白色的敌人，将场上粉色的敌人全部消灭，则可以完成战绩1-14。但是这里的粉色敌人都是每10个一批出现，使用スキルブースト+ヴォーハンマー快速清场可以减轻一定负担。

STAGE 3 冲击！黑服は实在した

完成条件	全灭敌人
完成战绩	–

要点：ナフェ要将BRS抓回去好好玩弄一番，因此派出的敌人“黑服”拥有一招直线的捕获技能チェーン，会放出锁链进行13段攻击，每次伤害高达999，且不能防御，因此看到提示后必须避开。不过这招出招速度很慢，看到双手抱胸的动作后回避就行，而且可以用アブソリュート0硬扛下来，因此难度还不算很高，打一下看一下，注意不要贪刀就OK了。当同屏有三个黑服在场上时，就要时刻盯着左上角的信息提示，一旦看漏一个，搞不好就会前功尽弃。完成以上两个任务后将开启STAGE5的任务“ナフェ决战前夜・自爆TV”。



ザハ篇

STAGE 5 コズミック空手・蛇の巻

完成条件	击破100个敌人
完成战绩	–

要点：清场关，推荐アグレッサー+スキルブ–スト+ウォ–ハンマ–+バ–ストショット的清场技能组合。

STAGE 5 コズミック空手・虎の巻

完成条件	限定时间内生存
完成战绩	–

要点： 限时为5分钟，每场战斗消耗25秒左右。可以多多回避敌人的追赶来消耗时间。敌人本身没什么难度。完成以上两个任务后将开启STAGE5的任务“ザハ决战前夜・3本组手”。



STAGE 5 ザハ决战前夜・3本组手

完成条件	击破3个ザハズシンボル
完成战绩	5–13、5–14、5–15

要点： ザハズシンボル会无限生成カブトマッシャ–与カブトガンナ–，这两种敌人正好是战绩5–14与5–15的目标。前者用イクサ・ブレ–ド击破5台，后者用バ–ストショット击破5台就能完成战绩。从此刻开始，BRS拥有了无敌的清场技能组合：イグニッション+BBジェノサイド+フォトンシャワ–+ウォ–ハンマ–，无需照准，杂兵必死。另外场上的漂浮小球ザハズダイス用ヴォルケイン击破5台可以完成战绩5–13。完成本任务后，开启STAGE2的任务“ザハ・最终决战”。

STAGE 2 ザハ・最终决战

完成条件	击破ザハ
完成战绩	2–12、2–16

要点： 一开始的任务是击破2台ザハズシンボル，而此处的ザハズシンボル正是战绩2–12的目标敌人，要求用ウォ–ハンマ–击破5台。但是一次最多只能击破2台，因此在完成本任务后需要重复再来两次（击破后直接返回就行了）。ザハズシンボル击破后，任务会变更为击破6个敌人。注意攻击最后一个敌人前先调整自己的技能为BOSS战用，因为之后会直接强制BOSS战，没有调整的时间了。ザハ的招式大开大合，没什么值得留意的，轻松拿下就好。击破BOSS后完成战绩2–16，且开放STAGE6的剧情任务“とあるエイリアンの日常6”。

STAGE 5 ナフエ决战前夜・自爆TV

完成条件	全灭敌人
完成战绩	–

要点： 大量的自爆红色锤子，中了一发任务就会宣告失败。推荐看到锤子飞起来后用アブソリュ–ト0硬扛下来，自己集中精神收拾其余的敌人。到达目的地后会面对18个自爆锤子，每3个一组降下朝BRS展开神风攻击。这场战斗给出笔者的打法：第1～3组锤子自爆攻击时，都尽量挨到最后一刻才进行回避，因为回避过早会让一些后自爆的锤子改变飞行方向。第4组锤子躲过前两个后，使用スキルブ–スト+アブソリュ–ト0扛掉最后一个，否则很有可能在回避这个锤子的自爆时被卷入前两个的自爆中。只要这里过了后面就没什么难点了，集中精神到最后吧。完成本任务后，开启STAGE2的任务“ナフエ・最终决战”。

STAGE 2 ナフエ・最终决战

完成条件	击破ナフエ
完成战绩	2–15

要点： 老规矩扫荡到BOSS面前，BOSS的攻击套路没有变化。装备上スキルブ–スト+ウォ–ハンマ–快速清场能减少不少压力。击破BOSS后完成战绩2–15，且开放STAGE6的剧情任务“とあるエイリアンの日常5”。



WRS相关任务

到此为止，玩家们应该只剩下STAGE6的战绩没拿齐了。6-8的要求是破坏所有的ゴ–ルデンド–ン（在HUNT任务中出现的金色小杂兵），如果没有完成，应该是哪一关给漏掉了，重新去仔细找找看吧。重复一下：STAGE1一共15个，STAGE2一共14个，STAGE3一共12个，STAGE4一共15个，STAGE5一共10个，STAGE6一共12个，而具体位置参照之前的流程攻略部分。6-13、6-14的要求是完成最后的任务“ザ・ラストゲ–ム”。6-15的要求是BRS到达满级LV50。6-16的要求是拿到之前的所有战绩。



STAGE 6 ザ・ラストゲ–ム

完成条件	击破WRS
完成战绩	6–13、6–14

要点： 大家喜闻乐见的BOSS车轮战。打开地图，前往写有MISSION的地方与所有BOSS作战。攻略方法并没有什么大变化，而且所有的BOSS都是1条体力槽，利用G–1スナイプ→BBジェノサイド→イクサ・ブレ–ド→イグニッション→BBジェノサイド→イクサ・ブレ–ド的套路可以轻松将他们逐一秒杀（包括ナフエ，她一开始就处于可攻击的状态）。最终BOSS的WRS依旧玩不出什么新花样，只是单纯的攻高防高，上述一套同样可以瞬间结束战斗。本任务完成后开放STAGE6的剧情任务“とあるエイリアンの日常7”，同时也宣告EXTRA任务全部结束。

文 野猫熊之助



消灭巨龙 拯救世界！

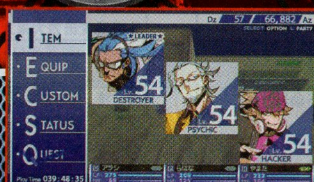
RPG	七龙战记2020 セブンスドラゴン2020			
SEGA	2011年11月23日	日版	1人	
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上		

游戏讲述了西历2020年，人类与突如其来的敌人——“龙”所战斗的故事。游戏的人设和音乐非常不错，战斗方面采用了的是传统RPG的回合制，加上出色的职业技能系统和丰富的任务，让本作的研究性和可玩性都非常高，是年底PSP平台难得的RPG佳作。



游戏基本操作

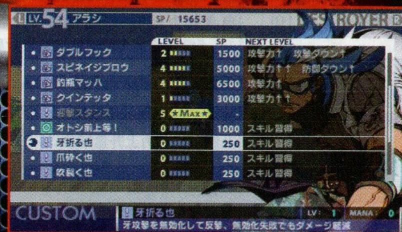
键位	作用
方向键/滑杆	角色移动
○	确定/调查
□	开启队伍技能
△	开启系统菜单/显示敌人情报
×	取消/切换地图显示方式
L	切换队伍排列位置
R	在都厅内快速移动/自动战斗
SELECT	开启系统设置



系统菜单

ITEM	使用道具
EQUIP	给角色更换装备
CUSTOM	使用SP学习角色的技能
STATUS	查看角色的状态
QUEST	查看已经接受的任务

职业和技能



本作一共有五种职业可选择，包括武士（サムライ）、欺诈师（トリックスター）、毁灭者（デストロイヤー）、超能力者（サイキック）和黑客（ハッカー）。职业除了在能力成长倾向上有区别外，可以习得的技能也不同。灵活运用各个职业的技能特性进行互补能让战斗的难度大幅下降。职业的技能除了初期携带的以外，还有很大一部分需要都厅“ムラクモ本部”进行强化后才会出现。另外，所有技能都有等级，玩家需要用战斗胜利后获得的SP点数来进行强化，强化后技能的效果、能力都会大幅提升。

武士（サムライ）



武士是一种万能型职业，能力成长平均，拥有大量的攻击、防御以及回复手段。攻击拥有拔刀和居合两种状态，战斗开始时玩家处于拔刀状态，使用了特殊的技能攻击后可以进入居合状态，两种状态下可以使用的技能以及攻击倾向都有所区别，拔刀状态下技能大部分为全体或单体的物理攻击，消耗魔力量很少；居合状态下技能多以单体攻击和附加异常状态为主，还拥有大幅强化下一次攻击的技能，威力要比拔刀状态高出很多，但魔力消耗量也会大幅上升。在居合状态下使用特定的技能能返回拔刀状态，后期也可以用装饰品让武士战斗开始就进入居合状态。两种状态要根据战斗情况灵活转换才能发挥武士的最大战力，杂兵战适合使用拔刀状态；BOSS战和龙型敌人战适合使用居合状态。武士还拥有自身能力上升和回复技能，不过缺点在于全都只能对自身生效。

技能名称	最大等级	技能效果	学习条件
LIFEボーナス	5	最大体力上升	初期
MANAボーナス	5	最大魔力上升	ムラクモ本部LV1
旋风巻き	5	拔刀技，对敌全体随机进行数次攻击，每升一级攻击次数增加一次，最高级随机攻击7次	初期
金翅鸟王旋风	5	拔刀技，对敌全体大伤害，升级后逐步提升伤害量	ムラクモ本部LV3
袈裟斩り	5	拔刀技，对敌单体中伤害，升级后伤害量上升，最高级时降低魔力消耗	初期
力闩オロシ	5	拔刀技，对敌单体大伤害+出血效果，升级后攻击力大幅上升，出血效果强化	ムラクモ本部LV2
トンボ斩り	5	拔刀技，对敌单体中伤害+空中敌人特效，升级后攻击力大幅上升	ムラクモ本部LV1
影无し	5	拔刀技，对敌单体中伤害+最速行动+眩晕效果（最速行动指的是开始后第一个行动，有多个角色使用最速行动技能时则根据角色的速度来决定谁先最速，以下同），升级后攻击力上升，眩晕几率上升	ムラクモ本部LV2
收刀の紡ぎ	5	拔刀技，攻击敌方单体，攻击后进入居合状态，升级时攻击力进一步强化	ムラクモ本部LV1
崩し拂い	5	居合技，对敌单体大伤害+敌方异常状态耐性下降，升级后攻击力上升，耐性下降幅度增加	ムラクモ本部LV2
モミジ讨ち	5	居合技，对敌单体炎属性中伤害+火伤效果，升级后攻击力大幅上升，火伤效果强化	ムラクモ本部LV1
フブキ讨ち	5	居合技，对敌单体冰属性中伤害+冻伤效果，升级后攻击力大幅上升，冻伤效果强化	ムラクモ本部LV1
不动居	5	居合技，下一次攻击伤害2倍以上，异常状态附加率上升，升级后攻击力和异常状态附加率上升	ムラクモ本部LV2
风林重ね	5	居合技，配合超能力者的魔法属性攻击进行追击，升级后攻击力大幅上升	ムラクモ本部LV2
十六手诘め	5	居合技，对敌单体特大伤害+攻击必中效果，升级后攻击力上升	ムラクモ本部LV3
拔刀の紡ぎ	5	居合技，攻击敌方单体，攻击后进入拔刀状态，升级时攻击力进一步强化	ムラクモ本部LV1
修罗の贯付け	5	自动技，战斗开始时，一定几率自动攻击敌方全体，升级后攻击力大幅强化	ムラクモ本部LV2
刃下のリアクト	5	一定回合内，受到大伤害后一定几率再次行动，升级后持续回合数上升，触发伤害量下降，最高级为5回合内有效	ムラクモ本部LV2
练气手当て	10	自身体力回复+最速行动，升级后回复量上升，5级时追加全异常状态恢复效果	初期
赤火の呼气	5	随回合经过攻击力逐步上升，10回合内有效，升级后攻击力上升量增加	初期
黑钢の吸气	5	随回合经过防御力逐步上升，10回合内有效，升级后防御力上升量增加	ムラクモ本部LV1
丹田法の训	5	一定回合内我方全体的体力最大值上升，升级后体力上升量增加，持续回合上升，最多为7回合	ムラクモ本部LV3
乱れ散々樱	1	EX奥义技能，对敌单体造成超大伤害	ムラクモ本部LV3+完成奥义相关事件

技能名称	最大等级	技能效果	学习条件
LIFEボーナス	5	最大体力上升	初期
MANAボーナス	5	最大魔力上升	ムラクモ本部LV1
正拳突き	5	所需D深度1，给敌方单体造成大伤害，升级后攻击力上升	初期
デストロイチャージ	5	一定回合内，攻击力上升，且任何攻击都附带增加敌人D深度效果（效果永久），升级后攻击力上升幅度增加，持续回合上升，最高级为6回合	初期
ジャブ	5	对敌单体小伤害+必定附加1级D深度，升级后攻击力上升	初期
ダブルフック	5	所需D深度2，对敌单体造成伤害+一定回合内攻击力下降，升级后攻击力大幅上升，攻击力下降比例强化	ムラクモ本部LV1
スピネイジブロウ	5	所需D深度2，对敌单体造成伤害+一定回合内防御力下降，升级后攻击力大幅上升，防御力下降比例强化	ムラクモ本部LV1
钓瓶マッハ	5	对敌单体中伤害+必定附加2级D深度	ムラクモ本部LV2
クインテッタ	5	所需D深度3，对敌单体特大伤害，升级后攻击力上升	ムラクモ本部LV2
ドリルクロウラー	5	所需D深度3，对敌单体特大伤害，同时回复自身体力，升级后攻击力和体力回复量大幅度上升	ムラクモ本部LV3
迎击スタンス	5	进入迎击模式，吸引对手攻击并进行中等伤害的反击，升级后被攻击率和反击伤害上升	初期
迎击スタンス・重式	5	进入迎击模式，对攻击自身的敌人进行反击，升级后攻击力大幅上升	ムラクモ本部LV3
オトシ前上等!	5	受到伤害一定几率发动，对敌人进行反击	ムラクモ本部LV2
牙折る也	5	该回合内受到牙属性攻击将其无效化并进行反击，无效化失败的情况下会减轻伤害，升级后反击攻击力大幅上升，减轻伤害幅度上升	ムラクモ本部LV1
爪砕く也	5	该回合内受到爪属性攻击将其无效化并进行反击，无效化失败的情况下会减轻伤害，升级后反击攻击力大幅上升，减轻伤害幅度上升	ムラクモ本部LV1
吹裂く也	5	该回合内受到吐息属性攻击将其无效化并进行反击，无效化失败的情况下会减轻伤害，升级后反击攻击力大幅上升，减轻伤害幅度上升	ムラクモ本部LV1
凶转ず也	5	该回合内受到异常状态攻击一定几率无效化并进行反击，升级后反击攻击力大幅上升，异常状态无效率上升	ムラクモ本部LV2
怒りの重爆	5	使用者的体力越低攻击力越高，升级后攻击力大幅提升	ムラクモ本部LV3
デストロイリアクト	5	数回合内，给敌人成功附加D深度的情况下一定几率可以再次行动，升级后持续回合和再动发动几率上升，最高级可以持续5回合	ムラクモ本部LV2
先制デストロイ	5	一定几率战斗开始时自动发动，对敌方全体伤害+必定附加1级D深度，升级后攻击力上升	ムラクモ本部LV2
濒死のド根性	5	受到攻击战斗不能后自动复活，升级后复活时的体力回复量上升，3级时追加最速行动	ムラクモ本部LV2
バリングシールド	5	一定回合内我方全体受到物理伤害减轻，升级后伤害减轻率和持续回合上升，最高级可持续6回合	ムラクモ本部LV1
スカイハイメテオ	1	EX奥义技能，对敌全体超大伤害+必定附加最高级D深度效果	ムラクモ本部LV3+完成奥义相关事件

毁灭者（デストロイヤー）



类似于狂战士的职业，体力、物理攻击力和物理防御力的成长是所有职业中最高的，拥有大量的物理攻击技能，典型的前排肉盾角色，缺点在于速度（SPD）是所有职业中最低的，战斗中经常是最后行动。毁灭者拥有独特的深度系统，初级攻击技能在攻击命中的同时会给敌人附加D深度，只能对有D深度的敌人使用对应深度的攻击技能。D深度最高为3级，一定回合后效果会消失，需要重新附加，后期配合附加D深度后再次行动的技能可以一回合行动至少4次以上。另外，毁灭者还拥有强力的迎击技能，进入迎击状态后对所有的攻击都会进行反击，即使是敌人的攻击MISS的情况下也有效，在游戏初期和中期是非常好用的技能。游戏中期毁灭者还可以学会各种攻击方式的反击技，和迎击不同的是可以让伤害无效化并进行反击，在游戏后期会发挥一定的作用。毁灭者的魔防是所有职业中最低的，需要用装备来弥补，否则遇上魔法型的敌人体力会消耗得很快。

欺诈师（トリックスター）



敏捷度最高的职业，造成伤害的同时释放各种异常状态来控制对手的行动，伤害输出能力低于武士和毁灭者，但速度上有着绝对的优势。欺诈师可以使用短剑和铳两种武器，装备不同的武器可以使用的技能有所区别。使用短剑时，技能以单体攻击+附加异常状态为主，单体攻击能力优秀还拥有自身回复的效果，但魔

力消耗量偏高，无法持续地输出伤害；使用铳时，技能以复数攻击次数为主，且对空中的敌人有特效，同时还有自动追击的技能，伤害输出相当可观。欺诈师再动的几率是所有职业中最高的，同时欺诈师的奥义也是比较实用的，特别是对大型敌人或BOSS战，能同时附加数个异常状态，运用得当即使一些BOSS也毫无还手之力。另外，欺诈师还拥有一招自爆技能，这招在使用后角色会永久消失，不到万不得已的时候不要轻易使用。

技能名称	最大等级	技能效果	学习条件
LIFEボーナス	5	最大体力上升	初期
MANAボーナス	5	最大魔力上升	ムラクモ本部LV1
タランテラ	10	短剑专用技能，对敌单体伤害+麻痹效果，升级后攻击力、麻痹状态附加率和会心一击率上升，同时消耗魔力上升	初期
スコルピオ	10	短剑专用技能，对敌单体伤害+毒效果，升级后攻击力、毒状态伤害率和会心一击率上升，同时消耗魔力上升	初期
ヴァンパイア	5	短剑专用技能，对敌单体中伤害+吸血，升级后攻击力、体力吸收量、会心一击率大幅上升，在对象处于出血状态下使用吸收量会再度上升	ムラクモ本部LV1
フルムーンヴァンプ	5	短剑专用技能，对敌单体中伤害+全体吸血，升级后攻击力、会心一击率大幅上升，在对象处于出血状态下使用吸收量会再度上升	ムラクモ本部LV3
ベノムアンプリフ	5	短剑专用技能，对敌单体小伤害+毒属性重症化效果，升级后攻击力、效果持续回合上升，会心一击率大幅上升	ムラクモ本部LV2
アサシンアイズ	5	短剑专用技能，数回合内自身的攻击力和通常攻击会心一击率上升，升级后攻击力上升幅度、通常攻击会心一击几率和持续回合数上升，最高级可持续7回合	ムラクモ本部LV1
ベノムフェティシュ	5	短剑专用技能，每回合结束后一定几率攻击敌方单体，攻击同时附带毒效果，升级后攻击力大幅上升，毒属性效果强化	ムラクモ本部LV2
ラッシュショット	5	铳专用技能，对敌单体进行数次攻击+空中敌人特效，升级后攻击次数，会心一击率上升，最高级可攻击8次	ムラクモ本部LV3
エイミングショット	10	铳专用技能，对敌单体大伤害+空中敌人特效，升级后攻击力上升，4级附带攻击必中效果，5级以后附加盲目效果	初期
ダンシングバレット	5	铳专用技能，对敌全体伤害+空中敌人特效，升级后攻击力上升	初期
ジャンプショット	5	铳专用技能，对敌方单体释放跳弹，下回合自动攻击2次，升级后攻击力和攻击次数大幅上升，最高级可攻击4次	ムラクモ本部LV2
ハイディング	5	铳专用技能，5回合内自身受到攻击的几率下降+通常攻击会心一击率上升，升级后受狙率进一步下降，最高级会心一击率100%	ムラクモ本部LV1
ブッシュトラップ	5	铳专用技能，在ハイディング下我方受到攻击时反击并且必定会心一击，升级后攻击力上升	ムラクモ本部LV1
チーターマン	1	铳专用技能，一定几率自动发动，下回合我方全员最速行动	ムラクモ本部LV2
アサシンズリアクト	1	6回合内对敌人造成会心一击的情况下一定几率再次行动	ムラクモ本部LV2
エスケイプスタンス	1	高几率逃走+最速行动	初期
サプライズハント	5	一定几率自动发动，我方先制攻击，升级后发动几率提升+免疫被先制攻击，最高级时中等几率先制	ムラクモ本部LV2
トリックハンド	5	数回合内我方全员使用回复道具的效果上升，升级后持续回合和道具回复量强化，最高级可持续7回合	ムラクモ本部LV1
サクリファイス	1	对敌全体大伤害+我方全员全回复+使用者退场效果(人物直接消失，无法重回队伍)	ムラクモ本部LV3
狂咲きバッドヘヴン	1	EX奥义技能，对敌单体大伤害+随机附加复数异常状态	ムラクモ本部LV3+完成奥义相关事件

超能力者（サイキック）

回复技能出现得很早，是我方早期不可欠缺的职业，超能力者的魔力和魔法攻击力都非常高，但体力和速度就比较低了。技能方面拥有大量的属性魔法，升级后除了空属性魔法外都可以进行全体攻击，但威力会随着敌数量的上升而大打折扣，需要针对敌人的弱点选择使用才能发挥最好的战斗能力。超能力者初期就可以学会回复体力以及回复异常状态的技能，升级后可以提升效果，增加范围等等，是必须优先学习的技能。另外，超能力者可以学会炎障壁和冰障壁，对于一些物理攻击很强的敌人有很好的反击作用。该职业前期生存能力一般，后期生存能力和持久作战力明显会减弱，应当针对性地用装备和技能来弥补。后期学会的EX技能配合魔法伤害倍增的效果，能够给予敌人重创。



技能名称	最大等级	技能效果	学习条件
LIFEボーナス	5	最大体力上升	初期
MANAボーナス	5	最大魔力上升	ムラクモ本部LV1
フレイム	5	对敌单体的炎属性魔法，升级后攻击力上升，3级后可选择对敌全体，但威力下降，同时消耗魔力上升	初期
イフリートベーン	5	对敌单体的强力炎属性魔法，可选择对敌全体，升级后攻击力上升，同时消耗魔力大幅上升	ムラクモ本部LV2
ヒートボディ	5	数回合内给我方单体施加炎魔法盾，对直接攻击的敌人进行炎魔法反击+火伤效果，升级后反击时的攻击力上升+火伤效果强化、持续回合上升，最高级可持续7回合	ムラクモ本部LV1
フリーズ	5	对敌单体的冰属性魔法，升级后攻击力上升，3级后可选择对敌全体，但威力下降，同时消耗魔力上升	初期
アイシクルエデン	5	对敌单体的强力冰属性魔法，可选择对敌全体，升级后攻击力上升，同时消耗魔力大幅上升	ムラクモ本部LV2
ゼロ°Cボディ	5	数回合内给我方单体施加冰魔法盾，对直接攻击的敌人进行冰魔法反击+冻伤效果，升级后反击时的攻击力上升+冻伤效果强化、持续回合上升，最高级可持续7回合	ムラクモ本部LV2
エレキ	5	对敌单体的雷属性魔法，可选择对敌全体，但威力下降，升级后攻击力上升，同时消耗魔力上升	ムラクモ本部LV1
ボルトアヴェンジ	5	对敌单体的强力雷属性魔法，可选择对敌全体，升级后攻击力大幅上升，同时消耗魔力大幅上升	ムラクモ本部LV3
プラズマジェイル	5	对敌单体的空属性魔法+空中的敌人特效，升级后攻击力上升	ムラクモ本部LV1
デコイミラー	5	制作一个幻影盾替自己承受攻击，升级后幻影盾的耐久度上升	初期
半径50mの支配者	5	回合结束时，一定几率自动发动魔法攻击敌方单体，升级后攻击力上升	ムラクモ本部LV2
マイクロバースト	5	对敌单体的魔法攻击+出血效果，升级后攻击力上升、出血效果强化	ムラクモ本部LV2
マナフローター	1	使用回合期间，我方全体的魔力消耗为0+最速行动	ムラクモ本部LV1
コンセントレート	5	下一次魔法伤害在2倍以上，升级后伤害倍率上升，同时消耗魔力也上升	ムラクモ本部LV3
キュア	10	回复我方单体的体力，升级后回复量上升，消耗魔力上升，4级以后可以选择回复我方全体	初期
リカヴァ	5	恢复我方单体的麻痹、火伤、毒和盲目效果，2级时变为全异常状态恢复，3级时追加最速行动，4级时消耗魔力下降为0，5级时变为我方全体	ムラクモ本部LV1
リザレクション	5	复活我方单体战斗不能的角色，升级后体力回复量提高	ムラクモ本部LV1
デッドマンズリアクト	5	数回合内我方有角色战斗不能时自身可以再次行动，升级后持续回合数上升，最多可持续9回合	ムラクモ本部LV2
魔力の涌水	5	回合结束时一定几率小幅自动回复自身魔力，升级后魔力回复量提升	ムラクモ本部LV2
オートリカヴァ	1	一定几率我方成员中异常状态时自动进行治疗	ムラクモ本部LV3
黒のインヴェイジョン	1	EX奥义技能，对敌方单体释放魔法造成大伤害+全能力下降效果	ムラクモ本部LV3+完成奥义相关事件

黑客（ハッカー）

黑客是所有职业中输出能力最低的，几乎没有直接攻击的技能，但该职业的特点在于拥有大量的控制手段以及能掌握各种各样的辅助技能。使用黑客的情况下，能够让我方队伍的生存率大幅提升，但缺点是战斗效率会降低，且培养一名合格的黑客需要大量的SP来升级技能，属于大器晚成型职业。黑客独有的ハッキング状态可以控制敌人，中了该状态的情况下可以施加给敌人的异常状态种类繁多，在BOSS战中效果非常明显。Bデータイレイザー是黑客强力的异常状态恢复技，在对应无法解除的技能封印和行动不能状态时非常有效。后期学到我方全体无敌的奥义后，队伍的安全系数会再度上升，虽然消耗魔力巨大，但可以躲过一些强大的攻击，例如最终BOSS的“真龙彗星2020”。

技能名称	最大等级	技能效果	学习条件
LIFEボーナス	5	最大体力上升	初期
MANAボーナス	5	最大魔力上升	ムラクモ本部LV1
アタックゲイン	10	4回合内我方全体物理攻击力上升+最速行动，升级后物理攻击上升量增加	初期
ディフェンスゲイン	10	4回合内我方全体物理防御力上升+最速行动，升级后物理防御上升量增加，最高级时追加魔法防御上升效果	初期
リジェネレーター	5	数回合内我方全员体力徐徐回复，升级后回复量和持续回合上升，最高级持续6回合	初期
119ナノマシン	5	战斗不能的角色回合结束时以体力全满的状态复活，升级后消耗魔力大幅下降	ムラクモ本部LV1
Bデータイレイザー	5	数回合内，我方全员异常状态恢复时间缩短，升级后异常状态恢复所需回合缩短，该状态持续时间延长	ムラクモ本部LV1
ファイアブレイク	5	数回合内，我方全员减轻对炎属性的伤害+最速行动，升级后减伤率上升，持续回合增加，最高级减轻50%伤害，持续7回合	ムラクモ本部LV2
アイスブレイク	5	数回合内，我方全员减轻对冰属性的伤害+最速行动，升级后减伤率上升，持续回合增加，最高级减轻50%伤害，持续7回合	ムラクモ本部LV2
Aスキルコーラー	5	数回合内，我方全员自动技能的发动几率上升，升级后持续回合上升，发动几率增加	ムラクモ本部LV2
ハッキングワン	5	对敌单体使用ハッキング状态攻击，成功率中等，升级后提高成功率	ムラクモ本部LV1
ハッキングゼム	1	对敌方全体使用ハッキング状态攻击+最速行动效果，成功率低	ムラクモ本部LV2
マッドストライフ.x	5	使用回合期间，可控制处于ハッキング状态的敌人攻击自己或自己的同伴，升级后攻击力上升	ムラクモ本部LV1
スケイプゴート.x	5	对ハッキング状态下的敌人造成伤害并回复我方全员的魔力，升级后攻击力和魔力回复量上升	ムラクモ本部LV2
ロストパワー.x	5	对ハッキング状态下的敌人造成伤害并使其一定回合内攻防下降，升级后攻击力大幅上升，攻防下降的持续回合和效果上升	ムラクモ本部LV1
バッドインバリッド	5	数回合内，敌全体异常状态耐性下降+ハッキング效果上升，升级后异常状态耐性下降幅度增加	ムラクモ本部LV3
スリープオール	5	2回合内，敌全体一定几率进入睡眠状态，ハッキング状态下的敌人必定进入睡眠状态，升级后进入睡眠状态的几率上升	ムラクモ本部LV3
カースオール	5	数回合内，敌方全体进入诅咒状态，ハッキング状态下的敌人必定进入诅咒状态，一定比例弹反伤害给自己，升级后诅咒效果强化，持续回合上升，最高级可持续5回合	ムラクモ本部LV1
ハッキングリアクト	1	6回合内，ハッキング成功的状态下可以再次行动	ムラクモ本部LV2
リアクターチアー	5	再次进入行动状态时，我方的体力和魔力自动回复，升级后回复量上升	ムラクモ本部LV3
クイックハック	5	进入战斗时一定几率自动发动，高几率让敌单体进入ハッキング状态，升级后强化ハッキング效果	ムラクモ本部LV2
サバゲーナレッジ	5	一定几率自动发动，回合结束时我方全员体力回复，升级后回复量上升	初期
禁断の秘技	1	EX奥义技能，使用回合期间，我方全体进入无敌状态	ムラクモ本部LV3+完成

职业和技能



第1章出现的系统，当角色在战斗中给予敌人伤害或受到伤害的同时都会累积角色上方的EX槽，当EX槽蓄满后，玩家可以进入EX模式，该模式下角色的全能力上升，同时使用道具的效果翻倍，无视速度必定最先行动。在游戏后期还可以使用职业独特的奥义系统，可以说是玩家在战斗中最强力的杀手锏。EX槽除了战斗会逐渐累积外，使用特定的道具也会回复，但要注意EX模式只有一回合的持续时间，在发动前一定要找准时机。

奥义系统

游戏中的所有职业都拥有奥义，奥义的威力比任何技能都大，在战斗中常常有一发逆转的效果。游戏中习得奥义的条件比较苛刻，需要玩家将职业等级提升到40以上，再将**ムラクモ本部**提升到LV3后才可以接到对应的任务，达成要求后与本部的**マサキ**对话就可以得知任务条件。奥义虽然威力巨大，但需要进入EX模式才能够使用，所谓好招用在刀刃上，在战斗中使用时一定要注意发动时机。

全职业奥义习得方法

武士：等级达到40以上后，使用武士一个人前往“国分寺工场エリア2”区域，径直走右边的通道来到右上角的一块空地找到目标敌人“ラビット零式”，将其打倒即可。

毁灭者：等级达到40以上后，与本部的研究员对话后传送到“山手线天球仪”中央的传送点，然后走右下角的通道来到273M的位置可以发现目标敌人，将其打倒即可。



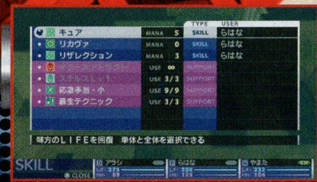
欺诈师：等级达到40以上后，前往“丰岛水道”打倒杂兵随机获得“痹れる粘液”、在四ツ谷打倒杂兵随机获得“忧いの花粉”，在国分寺打倒杂兵随机获得“幻觉の极彩羽”，获得这三种素材都后与工业区最里面的NPC对话。

超能力者：等级达到40以上后，前往居住区A右下角，与这里的NPC对话花钱交换东西（注意给予的道具超过携带数量的话是无法交换的），交换数次后花钱购买贵重道具“漆黑の邪神像”。

黑客：等级达到40以上后，前往居住区D、发电室和ムラクモ本部调查三本“周刊ファミ通 特别号”后获得凭证“御宅のひらめき”（与研究员对话后地图上会出现标识）。



队伍技能



在迷宫中冒险时，按下□键能够显示目前可以使用的技能，这些技能中除了职业通用的回复系外，还有一部分属于队伍技能。队伍技能以粉色显示，且只能在非战斗状态下使用，大部分还有使用次数限制。队伍技能的效果多种多样，有能够回复我方全体体力和魔力的技能，还有增加遇敌率或者增加战斗后获得经验、金钱的技能。队伍技能除了可在流程中获得外，还可以通过完成支线任务得到。队伍技能使用完后，回到都厅休息就能够回复使用次数。

队伍技能名称	使用次数	效果	获得方法
キラーズアトラクト	∞	使用后立刻遇敌	强化设施“居住フロアB”后与该区域的“药师の老人”对话
应急手当・小	9	我方单体体力回复50	通过Chapter0后自动获得
应急手当・中	9	我方单体体力回复100	完成支线任务“药の材料が足りません”后获得
应急手当・大	9	我方单体体力回复150	完成支线任务“新型感染症に注意”后获得
苏生テクニック	3	我方单体复活，体力回复30	“地下シェルター”完成后与开发班的人对话
苏生テクニックLv2	3	我方单体复活，体力全回复	强化设施“居住フロアE”后获得
ステルスLv1	5	移动一定距离内遇敌率降低	强化设施“居住フロアA”后与该区域的“ナガレの妻”对话
ステルスLv2	3	移动一定距离内不会遭遇敌人	强化设施“居住フロアC”后获得
ステルスLv3	5	移动一定距离内不会遭遇敌人	强化设施“居住フロアD”后获得
EXブースター	1	我方单体EX槽全回复	强化设施“スカイラウンジ”后获得
イグジット	1	返回大地图	完成支线任务“はぐれた彼女を探して”后获得
ごゆるりと……	1	我方全员的体力和魔力各回复50%	强化设施“大浴场”后获得
EXPボーナス	1	下一次战斗获得的经验值为1.3倍	第六章与10班房间的NPC对话
SPボーナス	1	下一次战斗获得的SP值为1.5倍	完成支线任务“カルト教团からの夺还2”后获得

关于DIVAモード



在成功完成支线任务“池袋へ搜索队を！”后就可以强化“DIVAルーム”设施了，强化完成后与初音对话开启DIVAモード，此后玩家就可以在OPTION中更改BGM MODE为“DIVA”模式，该模式下所有的背景音乐都可以听到初音的声音。

遇敌系统以及龙型敌人



本作的遇敌系统包含了随机遇敌和可见视遇敌两种，在迷宫中冒险时会随机遭遇战斗，随机遭遇的敌人一般都是普通敌人，除此之外玩家还可以在地图上看见可视的敌人，这种敌人一般都是强力的龙型敌人，接触后就会进入战斗。龙型敌人除了有地图上可见的特性外，还会在战斗中乱入，当玩家在有龙型敌人的区域遭遇战斗时，右下角会显示本次战斗已经过的回合数和附加龙型敌人的情况（龙型标志），安全的情况下龙标志会显示蓝色，随着回合的经过龙型标志颜色会改变，当变成红色后系统会发出警告，表示下回合龙型敌人会乱入。进入战斗时，距离龙型敌人越近，战斗开始后危险性越大。如果玩家是与普通敌人战斗的话，龙型敌人乱入后普通敌人会所需的数量刚好为消灭完所有地区全部龙型敌人的数量，在大地图上可以看到每个区域还剩下多少个龙型敌人，消灭一定数量或将某个区域的龙型敌人全部消灭都可以获得提示，但遗憾的是没有任何奖励。特别需要注意的是“四ツ谷/常夜の丘”和“国分寺/灼热砂房”这两个地方，所需的数量刚好为消灭完所有地区全部龙型敌人的数量，在大地图上可以看到每个区域还剩下多少个龙型敌人，消灭一定数量或将某个区域的龙型敌人全部消灭都可以获得提示，但遗憾的是没有任何奖励。特别需要注意的是“四ツ谷/常夜の丘”和“国分寺/灼热砂房”这两个地方，每个地方各有一只龙型敌人在支线任务中才会出现。

都厅设施强化系统



进入第2章后就会开启，使用Dz值来强化基地中各种设施，强化设施不但能够让职业的新技能、新装备出现，还可以获得各种各样的奖励，是游戏中非常重要的系统之一。强化设施除了需要Dz外，部分还需要一些关键道具才能够强化，Dz可以通过打倒各个区域的龙型敌人获得；关键道具除了主线强制获得的以外，其他的必须完成支线任务或特殊剧情才能得到。每完成一个章节，可以强化的设施数量和等级都会增加。由于前期的Dz数量比较少，应当挑选重要的设施优先强化，以下是所有设施强化后所能增加的效果和获得报酬。

注：大部分设施强化后就会获得报酬，部分需要前往对应的楼层与NPC对话获得。

楼层	设施名称	所需关键道具或条件	升级所需Dz	报酬	出现章节
1F	エントランス	—	—	—	初期设施
2F	医务室	医疗物资	6	デッドカット（装饰品）	2章
3F	自卫队驻屯区	自卫队共同作战	7	パラスカット（装饰品）	1.5章
4F	ムラクモ居住区	—	—	—	初期设施
5F	ムラクモ本部Lv1	—	7	追加全新的战斗技能+300SP	1.5章
5F	ムラクモ本部Lv2	上一级强化完毕	7	追加全新的战斗技能+500SP	4章
5F	ムラクモ本部Lv3	上一级强化完毕	6	追加全新的战斗技能+1000SP	6章
6F	研究室	新ムラクモ参入	3	追加エネミーレーダー（在迷宫移动界面追加了显示遇敌情况的图标，蓝色表示安全，黄色表示警告，红色立刻遇敌）	1.5章
7F	会议室	—	—	—	初期
7F	会议室Lv2	—	3	スキルアッパーG(装饰品）	6章
8F	居住フロアA	—	2	ステルスLv1（队伍技能）	1.5章
9F	居住フロアB	强化过居住フロアA	2	キラーズアクト（队伍技能）	2章
10F	居住フロアC	强化过居住フロアB	4	ステルスLv2（队伍技能）	4章
11F	居住フロアD	强化过居住フロアC	3	ステルスLv3（队伍技能）	5章
12F	居住フロアE	强化过居住フロアD	2	苏生テクニックLv2（队伍技能）	6章
南13F	工业开发区Lv1	—	14	商店追加新商品	1.5章
南13F	工业开发区Lv2	上一级强化完毕	27	商店追加新商品	2章
南13F	工业开发区Lv3	上一级强化完毕	15	商店追加新商品	4章
南13F	工业开发区Lv4	上一级强化完毕	12	商店追加新商品	5章
南13F	工业开发区Lv5	上一级强化完毕	13	商店追加新商品	6章
南13F	工业开发区Lv6	上一级强化完毕	10	商店追加新商品	7章
北13F	大浴场	—	5	ごゆるりと……（队伍技能）	5章
北14F	スカイラウンジ	—	4	EXブースター（队伍技能）	5章
北15F	DIVAルーム	救出初音ミク	2	DIVAモード（系统）	2章

北13F	大浴场	—	5	ごゆるりと……（队伍技能）	5章
北14F	スカイラウンジ	—	4	EXブースター（队伍技能）	5章
北15F	DIVAルーム	救出初音ミク	2	DIVAモード（系统）	2章

异常状态

本作中的异常状态非常多，效果自然也是多种多样。除了强化工业开发区可以让商店出现大部分异常状态恢复的道具外，超能力者的技能**リカウァ**也是恢复异常状态的主要手段。将其升到满级时使用不消耗魔力，同时可以解除所有异常状态，范围为我方全体，建议玩家应当尽快让其升到满级，尤其是对付第五章的帝龙能起到关键性的作用。以下是游戏中所有异常状态的效果一览。

状态名称	效果
毒	每回合行动结束后会受到一定比例的体力伤害，战斗结束后效果依旧会持续
行动不能	一定回合之内，无法行动
睡眠	一定回合内无法行动，此时敌方攻击必中，被击中或经过一定回合后自动、恢复
出血	每回合结束时自动流失一定体力，流失量随回合数递增，出血状态下受到吸血攻击会增加对方的吸血量，一定回合后自动恢复
火伤	行动结束时受到伤害，同时物理攻击力、物理防御力、魔法攻击力和魔法防御力下降
麻痹	一定几率无法行动，随回合经过自动恢复
混乱	无法控制角色行动，无视敌我双方随机攻击，自身被击中一定几率恢复
错乱	无法控制角色行动，随机攻击我方成员
咒い	攻击造成的伤害一部分返还给自身，一定回合后自动恢复
ダウナー	一定时间内魔力消耗量两倍
冻伤	行动结束时受到伤害，同时速度大幅下降
封印	无法使用技能
盲目	命中率大幅下降，回避率为0，一定回合后自动恢复
ハッキング	黑客专用状态，成功给敌人附加后可以触发各种各样的效果，ハッキング状态在以下情况下成功率会大幅上升：①会心一击时；②敌人处于异常状态时；③受到弱点攻击时

救出人质

在1.5章后可以从迷宫中救出各种各样的NPC，救出一定数量后可以在研究所右下角的NPC处领取奖励，最后一段的奖励非常不错，想要挑战强力BOSS千万不要错过哦。

注1：以下写明的救助地点为大致地点，不是每个地点一开始进入就可以救助的，有些需要仔细寻找

注2：带有☆名字的NPC会在一定章节后消失，最好在该章节出现后就将其救助出来、

注3：下表中的“剧情”指的是主线剧情中救出的NPC

救助人员所在地	名字	救助地点
1Fエントランス	ルミ	第6章东京地下道/至台场“台场地下道・中”
	☆袭われていた男	第1.5章剧情
2F医务室	ナミ	第1.5章剧情（在1F的医务室）
	ユキ	第1.5章剧情（在1F的医务室）
	病弱な看护师	第3章四ツ谷/常夜の丘“墓标エリア4”
4Fムラクモ居住区	キハダ	第6章东京地下道/至台场“横洞エリアA”
	气の良いバーテン	第5章国分寺/灼热砂房“工场エリア1里”
	リサ	第4章四ツ谷/常夜の丘“月影ノ迷イ路”
	ニシキ	第4章国分寺/灼热砂房“砂漠”
5Fムラクモ本部	センゴク	第6章东京地下道/至台场“横洞エリアB”
	テンパる辅佐官	第4章东京地下道/至国分寺“横洞エリアC”
	ヒムロ	完成任务“池袋のニューヒーロー？”
	カワカミ	第6章东京地下道/至台场“台场地下道・入口”
	ハマチ	第4章东京地下道/至国分寺“横洞エリアC”
6F研究室	オタクな研究员	第4章国分寺/灼热砂房“工场エリア・西”
	无口な研究员	第4章国分寺/灼热砂房“工场エリア1”
	若手研究员	第4章国分寺/灼热砂房“机械龙制造所”
	生真面目な研究员	第6章东京地下道/至台场“横洞エリアB”
8F住居フロアA	ユリ	第5章涩谷/繁花树海“宫下ロジ北・西”
	コータ	第4章东京地下道/至国分寺“至国分寺3KM地点”
	隐れていた男	第1.5章剧情
	はぐれた女	完成任务“はぐれた彼女を探して”
9F住居フロアB	サチ	完成任务“教团の暴拳を止めて！”
	高扬した信者	同上
	ビクつく信者	同上
	思いつめた信者	同上
	ゲーマー青年	第4章国分寺/灼热砂房“砂漠”
10F住居フロアC	セレブなお娘样	第3章四ツ谷/常世の丘“墓标エリア4”
	议员の息子	第5章涩谷/繁花树海“宫下通り”
	测量士の男	第5章国分寺/灼热砂房“工场エリア2・东”
	おネエなおじさん	第2章池袋/山手线天球仪“高度273M”
	新人记者の女性	第4章东京地下道/至国分寺“地下铁道道・奥”
11F住居フロアD	报道キャスター	第3章四ツ谷/常夜の丘“墓标エリア3”
	マッサージ师	第5章涩谷/繁花树海“宫下路地北・东”
	快活なアスリート	第7章台场/拾参号冰海“ショップ街2F”
	自卫队员の息子	第7章台场/拾参号冰海“入口广场”
12F住居フロアE	派手な身なりの女	第X章トウキョウタワー“展望台2F”
	大工の栋梁	第7章台场/拾参号冰海“ショップ街3F”
	野球好きの男	第7章台场/拾参号冰海“ショップ街2F”
	ドケチな男	第7章台场/拾参号冰海“ショップ街3F”
南13F工业开发区	テツ	第2章东京地下道/丰岛水道“丰岛下水道・出口”
	エリ	第3章四ツ谷/常夜の丘“墓标エリア1”
	イイノ	第4章东京地下道/至国分寺“地下铁构道・奥”
	イシザワ	第6章东京地下道/至台场“横洞エリアA”
	シライ	第1.5章涩谷/繁花树海“センター街（マンホール）”
	ケン	第7章台场/拾参号冰海“西ストリート”
	オオガ	第5章涩谷/繁花树海“拔け道”
南14FSKY居住区	ミヨシ	第7章台场/拾参号冰海“ショップ街1F”
	アキノ	第7章台场/拾参号冰海“ショップ街1F”
南15F发电室	ミシマ	第2章池袋/山手线天球仪“中枢ポイント”
	ヤシマ	第2章池袋/山手线天球仪“顶上部”
北13F大浴场	逃げ惑っていた男	完成任务“地下道に化け物が出现！”
	怯えていた男	完成任务“地下道に化け物が出现！”
	无事助かった女	完成任务“地下道に化け物が出现！”
	タツジ	第3章四ツ谷/常夜の丘“墓标エリア2”
	トミコ	第2章池袋/山手线天球仪“高度100M”
北14Fスカイラウンジ	まぶしいソムリエ	第2章东京地下道/丰岛水道“丰岛下水道・入口”
	ヨシダ	第X章トウキョウタワー“展望台1F”
	助けられた男	完成任务“第5小队救出依赖”
	助けられた女	完成任务“第5小队救出依赖”
	タカノ	第X章トウキョウタワー“展望台1F”
其他	☆そそっかしい女	第2章池袋/山手线天球仪“中枢ポイント”
	☆中二の学生	第2章池袋/山手线天球仪“高度213M”
	☆息子を案じる母	第2章池袋/山手线天球仪“高度400M”
	☆爱娇のある女	第1.5章东京地下道/至国分寺“横洞エリアB”
	☆风邪气味の男	第2章东京地下道/丰岛水道“横洞エリアA”
	☆ブンタロウ	第2章东京地下道/丰岛水道“横洞エリアB”
	☆シキシマ一佐	第1.5章涩谷/繁花树海“涩谷通り”
	☆ミカサ幕僚长	第1.5章涩谷/繁花树海“涩谷通り”
	☆かわいい研究员	第2章东京地下道/丰岛水道“横洞エリアB”
	☆ジョン	第2章池袋/山手线天球仪“高度400M外周”
	☆高飞车な研究员	第2章东京地下道/丰岛水道“丰岛下水道・入口”
	☆海の香りがする男	第2章东京地下道/丰岛水道“横洞エリアA”
	アオイ	第1.5章剧情
	初音ミク	完成任务“池袋へ搜索队を！”

救助报酬一览

救助人数	报酬
15人	育成セット1、スキルアッパー、SPアップ100 x 2
30人	育成セット2、エクスアッパー、SPアップ300 x 2
45人	厄除けセット、バッドガード、ソルマネル x 10
60人以上	イロモノセット、ランドウの钉バット、ロリポップダガー、グレネリンコたん、ハンマオーの铁球、昭和歌謡レコード

关于转身

当玩家任意角色等级达到30级以上时，回到自己的房间调查电脑主机选择“MANAGE”就可以让角色进行转身了。转身后根据角色的职业和等级会给予一定数值的能力加成，转身后可以重新选择角色的职业，同时等级下降一半，所有技能等级全部归零，但取得的SP会完全继承（无论是否用过），游戏后期想要提升自己的能力可以进行多次转身，特别是对想轻松挑战隐藏迷宫的玩家来说。以下是职业和等级对应的转身奖励一览

转身前职业	奖励能力
武士	物理攻击力（ATK）
毁灭者	体力（LIFE）
超能力者	魔法攻击力（MAT）
欺诈师	速度（SPD）
黑客	魔力（MAT）

转生时的等级	奖励能力点数
30	–
40	+1
50	+2
60	+5
80	+8
99	+15

分支任务

完成1.5章的强化设施内容后开启本系统，玩家可以在基地大厅内与接待处的チェロン对话来选则想要完成的支线任务。任务的种类很多，包括魔物讨伐、搜索道具、修理物品等等，根据提示前往指定地点就能触发。本作中的支线任务一共有33个，由于任务完成的时限比较宽松，玩家可以在通关后再来完成。

流程攻略

Chapter 0 カウント、ゼロ

新宿/东京都厅

开始游戏后系统会让玩家创建一个全新的角色。先选择角色的外型，一共五种职业十种造型（男性和女性），接下来选择职业和声音。初期创建两名前卫加一名辅助职业即可，例如武士+毁灭者+黑客等等；在选择角色的声音时可按下□键显示各个声优，按△键可以试听，可选择的声优可都是非常出名的。创建好角色后继续剧情，玩家成为了本次魔物讨伐任务的候补生，剧情结束后先调查街道左边的装置，在这里可以创建角色，组成三人小队后就可以进入大楼了。



逆サ都厅

进入大楼前可以获得几个回复药，敌人都是一些初级杂兵，物理职业使用普通攻击很容易就可以消灭它们，注意蝴蝶型的敌人会使用麻痹攻击。队伍中如果有超能力者的话要注意魔力的消耗。在3F见到教官，之后习得第一个队伍技能“应急手当・小”，作用为在非战斗状态下回复我方单体的体力，在移动时按下□键就可以选择使用了，注意使用次数的限制。进入4F后敌人会变多，这里有记录点，回复并存档后准备BOSS战，建议提升到5级左右再挑战。在BOSS门前触发剧情后记得先走右边的通道回收宝箱，宝箱内有不错的全体回复道具。两场BOSS战都胜利后发生剧情，大量的龙出现在新宿，此时接到撤退命令，但后路已经被出现的红色巨龙ウォ-クライ堵住了，与它的战斗必输，直接防御吧。最终体力不支的主角被两名神秘人所救，安全地离开了大楼。



BOSS D1、D2

首个龙型BOSS的能力非常低，我方等级在5以上的话三回合就可以轻松干掉它。它最具威胁的一招是全体火焰攻击，伤害在15左右，由于目前还没有全体回复魔法，保持全员HP都在20以上会比较安全。BOSS战胜利后听从教官的指挥，调查4F右上角的电梯直接来到10F。绕一圈后与楼顶的第二条龙战斗。D2的外型和之前的D1一模一样，但能力要高出很多，全体火焰攻击的伤害也变高了，对魔防低的角色能造成20以上的伤害，将体力保持在25以上会比较安全。

Chapter 1 战场の呼び声

新宿/东京都厅

起床后得知距离上次战斗已经过了一个月，而现在全世界都被四处出现的龙型怪物给占领了，整个世界陷入一片混乱中。剧情后出门与NPC对话，在右边房间可以获得新的回复药，同时这里也可以购买道具。与右上角的ナツメ对话选择第一项会正式加入ムラクモ机关参与战斗。进入会议室接到新的任务，打倒盘踞在东京都厅的帝龙夺回被侵占的东京地区。选择第二项后返回之前的房间正式开启技能系统，同时获得100点SP，此后玩家可以用在战斗胜利后获得的SP来强化各个职业的技能。准备完毕后来到下方的出口，进入本次任务的地点“逆サ都厅”。

逆サ都厅

一开始可以从门口传送进去，进入后在显示“JUMP”的地方可以进入下一层，在2F得知要先打倒三头龙夺取Dz来强化基地的设施。该迷宫敌人强度要比之前的迷宫里的高一些，有毁灭者在队伍中的话建议习得技能“迎击スタンス”，使用后可以吸引敌人攻击自己并进行反击，反击对大部分杂兵具有一击必杀的效果，不过要注意毁灭者的体力消耗。2F的入口在右下角的位置，右上角的房间可以回收宝箱。进入3F很快就可以遇到本层的BOSS“ドラゴハンマ-ド”，战斗前会开启EX系统，当角色上方的EX槽蓄满后可以选择EX-HAUST选项发动，发动后角色必定先行动，同时全能力上升，使用道具的效果翻倍。但要

注意该效果发动后只能持续一回合，要把握发动的时机，攻击敌人或被攻击都可以累积EX槽。战斗胜利后继续前进，这里有不少宝箱可以回收，部分道路暂时无法通过，在中央的位置发现菱形的脱出点，可以直接脱出迷宫返回大地图。先激活它再继续探索，接着前往中央和左边再次打倒两只龙型敌人就可以返回脱出点离开迷宫。返回都厅后进入右边的房间将3Dz交给第四班的队长，剧情后获得“自卫队装备一式”，同时防具店和装饰品店也会正式开启。

BOSS ドラゴハンマード

这只龙型小BOSS只会使用物理攻击，它的特点在于一个回合会攻击两次（以后的龙型敌人都是一回合两次行动），后期的蓄力一击可以造成30以上的伤害，在全员体力较低时，可以发动EX技能使用全体回复药，在回复效果翻倍的加成下基本可以瞬间将全员的HP回满。BOSS的体力大概在500左右，HP保持在30以上就没什么危险。

帝龙の讨伐

准备完毕后再次回到“逆サ都厅”，由传送点传送到3F，然后走左边的道路发现之前无法进入的地方现在可以探索了。来到4F发现之前的龙型小BOSS变成了杂兵级别的敌人，此后所有的地图都会出现该种类的可视型敌人，经验值很高，队伍能力足够的话还是打一下，获得的Dz点能够用来强化都厅的设施。4F的地图比较大，正确的道路在正下方，从这里进入后会来到大楼外侧的浮游岩礁区域，仔细观察地图上的指示，靠近地图上有红点的地方会出现JUMP提示，目的地在正下方，不过其他道路尽头可以回收宝箱。进入11F后可以发现新的脱出点，可以回基地补给一下再继续探索。11F依旧比较大，还会有新的龙型敌人出现，全体火焰伤害在20左右并附带火伤效果，全员体力保持在30以上才会比较安全，在该层上下的房间可以拿到不少装饰品。搜索完毕后前往左上角通道尽头会触发剧情，任务变更为救助讨伐队。继续前进到12F，在记录点保存一下，来到屋上开始与本章的BOSS战斗。

BOSS 手負のウォークライ

BOSS的攻击手段比较少，一开始只会使用单体物理攻击，黑客加了防御的情况下伤害在10左右，偶尔会来个蓄力攻击伤害也不过30，这个阶段比较安全。但注意BOSS是一回合两次行动，同一角色被连续攻击两次伤害还是比较大的。使用超能力者的情况下，优先使用冰魔法攻击BOSS，可以造成100左右的伤害。将BOSS的体力削减到一半时它会使用全体攻击，全体攻击分为两种，一种附带火伤效果，一种附带麻痹效果，后者威胁较大，但好在命中率并不高，中了的话也可以使用超能力者的魔法或道具及时恢复。BOSS两种全体攻击伤害在20左右，这个阶段我方全体最好保持体力在40以上会相对安全。攻击型职业在BOSS体力低于20%时发动EX状态直接秒掉它，胜利后成功夺回都厅。



Chapter 1.5 生存者

新宿/东京都厅

剧情后开启都厅系统，出门后按下R键就可以在都厅楼层间快速移动，先来到7F的会议室。剧情结束后返回1F大厅，与这里接待处的ミヤ对话得知目前需要消灭龙型敌人获得Dz来强化都厅设施，设施通过Dz强化后会获得新的能力，例如增加战斗技能，增加辅助技能等等。出大地图后可以看到新的地点——“涩谷/繁花树海”。

涩谷/繁花树海

进入该区域之前记得多买些恢复毒状态的药品，或者防御毒状态的装饰品。一进入这里就可以看到很多的龙型敌人，与其战斗时设法从背后接触，这样可以先制攻击，同时不要在两名龙型敌人太靠近的情况下进入战斗，否则很容易被另一只乱入。在该区域开始的位置中，右边的道路无法通过，只能先走左边，通过两个区域会触发剧情战，难度很低，救下NPC后继续前进。注意这里的敌人比较强力，大部分都会毒属性攻击，事先没有做好准备的话战斗会很吃力。连续通过两个场景可以发现记录点，保存一下进入下一个场景再次遭遇SKY的成员イノ和グチ，两人的能力很低，击破后继续探索。前方的金色龙型敌人会蓄力，蓄力后下回合必定使用全体攻击，以我方队伍目前的实力不防御的话必定会被团灭。另外，这个区域的地图有可能碰到一种外型类似水晶的敌人，这种敌人的体力只有10点左右，很容易逃跑，但如果能击破它则可以获得大量的经验值和SP，对付它可以优先使用带最速行动的攻击技能，必要时也可以发动EX状态。在第二个记录点保存后消灭一只龙型敌人完成任务返回都厅。

新宿/东京都厅

返回都厅会自动触发剧情，接下来我们要用获得的Dz来强化都厅的各种设施。本次需要强化的是“ムラクモ本部”、“研究室”和“居住フロアA”，一共需要12点Dz，不够的话可以返回涩谷地区打龙型敌人获取。强化完“ムラクモ本部LV1”后与该部门的成员对话各职业会追加大量的新技能，同时获得300的SP。强化完“居住フロアA”后可以学会队伍技能“ステルスLV1”，强化“研究室”后会在画面左上角追加雷达，可以用来感知遇敌情况。三个部门都强化完毕后会开启支线任务系统，此后可以在大厅接受各种支线任务的委托。剧情结束后回到居住区休息一下，起床后会接到指示前往研究室触发新的任务，讨伐人类协会“SKY”（前往居住フロアA与之前救出的市民对话，一部分市民会给玩家购买优惠药品的机会，很划算别错过）。



涩谷/繁花树海

之前右边无法通行的道路现在可以通过了，毒属性敌人依旧很多，此时应该可以学习超能力者恢复异常状态的技能了，赶快学习吧。从现在开始，在迷宫中冒险时会遇到各种各样的NPC，与其对话后可以救助他们，救助一定数量后回到都厅与6F的NPC对话可以得到奖励。该区域第一个场景的宝箱很多，同时还有两名NPC可以救助（地图上标注有感叹号的位置）。来到第二个区域会遭遇一场强制战斗，人型敌人的体力很高，集中火力先干掉一个。结束战斗后继续前进，在右上角可以解救一名NPC，左上角有记录点，中央的位置有一个下水道井盖可以调查，来到下水道回收宝箱后返回记录点会遭遇之前出现过的SKY成员，将两人打倒后进入涩谷深处与之前救助自己的SKY干部ダイゴ和ネコ战斗，战斗四回合后强制结束，直接防御吧。战斗结束后返回大地图出现新的地点“东京地下道/至国分寺”。

东京地下道/至国分寺

这里的敌人比涩谷的强不了多少，不过新出现的龙型敌人要注意，体力不高但行动速度超快，两回合连续攻击我方物理防御低的角色的话，很可能将其一击必杀，而且遭遇的时候很难从背后先制，这种敌人的弱点是炎属性。剧情过后先径直来到地下道的最深处，与リン对话得知本次要解救的同伴的位置，返回进入右边的横洞，进去前多准备一些药品，这里

很长一段道路都没有记录点出现。在横洞中需要利用各个洞口来进行转移，第一个区域探索完毕后会出现左右两个通道，先走右边的通道可以救助一名队员，左边救助第二名队员，接着返回走左边救助最后一名队员。部分道路会被龙型敌人阻挡，需要打倒后才能继续前进。全部救助完毕后会收到撤退指示，返回リン的位置触发剧情再回都厅，休息一晚本章自动结束。



Chapter 2 天の超电磁炮

新宿/东京都厅

第二天起床后接到新任务，此时地图上出现新的迷宫“东京地下道/丰岛水道”，进入这里之前先整理下装备，强化工业开发区可以让商店出售新装饰品。第一个区域内的宝箱看上去很近，但需要从第二个区域绕出来才可以拿到。第二个区域没啥难点，直接通过后进入第三个区域。这个区域被瓦斯覆盖，移动的时候会看不清道路，但可以从小地图上看到龙型敌人的动向。另外该区域还有很多NPC可以救助，在地图上看到黄色标记的话就别错过了。进入第四个区域后向左边的坑道移动，可以绕回第一个区域最下方进入贮水池，通过这里就可以返回大地图，回到都厅差不多有足够的Dz可以强化设施“自卫队驻扎区”了，强化完毕会收到下一个指令。前往自卫队会议室得知池袋被巨大的电磁炮攻击，剧情完毕后开启新的地图“池袋/山手线天球仪”，离开前记得与本层左上角的士兵对话可以获得装饰品“パラスカット”。

池袋/山手线天球仪

整备一下队伍进入新的迷宫，如果玩家此时强化了新的设施的话，可以购买到令速度大幅上升的装饰品，给我方毁灭者这类速度低的物理职业装备一个比较好，另外恢复毒状态的药品也买满，本次会使用毒的敌人依旧很多。该区域的敌人强度上升了不少，特别是龙型敌人，攻防血都很高，战斗的时候一定要保持队伍的体力。特别要注意一种新出现的绿色巨龙，它会使用大型跳跃，当其跳出画面内时只有对空中敌人特效的技能才可以对其造成伤害。第一个区域没有太大的难点，注意地图上出现的NPC即可。进入第二个区域触发剧情，需要先打破地图上的电磁炮，绕道靠近电磁炮就会触发战斗，对方除了血多一点外没有其他的威胁。将三个电磁炮全灭后发生剧情，接着顺路进入第三个区域，在开始的位置就可以发现记录点，保存一下进入中央的区域就会触发本次的BOSS战，对手是超电磁炮，不过能力实在太弱，胜利后ガトウ教官牺牲。返回时建议先将本层可以探索的地方探索完毕再离开，将地图上方的黄金龙打倒可以回收不错的宝箱，同时还能解救一名NPC。



破坏电磁炮

返回都厅后先到会议室得知下一步的作战计划，接着回居住区休息一晚再前往会议室。下一步要破坏要塞最顶端的电磁炮龙，离开基地再次前往“池袋/山手线天球仪”。直接传送到中央的传送点后向之前无法前进的右边移动，这里守门的敌人都是实力强劲的黄金龙，要小心它附带麻痹的全体攻击，黄金龙的弱点是冰属性。打开这里的通道发现有两条路可以走，走下方的道路可以解救两名NPC，走上方的道路来到400米高层后要先进入下方的小道，再从右边绕到右下角后打破电磁炮解救自卫队员才能继续前进。接下来右边和上方的通道只能先走右边，将电磁炮消灭后才能绕回走上方的通道。到达最顶部后回收宝箱以及解救NPC，再从脱出点返回都厅进行补给，准备完毕后进入决战区与本章的帝龙战斗。



BOSS ジゴワット

战斗前建议全员至少都装备一个SPD+8的装饰品（商店有卖，但必须先强化设施），这样基本能保障全员比BOSS先行动。BOSS一开始会使用三种攻击手段，单体物理攻击，伤害在20左右；全体5～6次随机射击，每一击伤害在15左右；单体暗黑弹攻击，伤害在40左右，这几招威胁都不大。当BOSS的体力被削减1/3或者进入第四回合时，会出现电磁炮蓄力中的提示“电磁炮チャージ……”，此提示出现后下一回合蓄力会结束，也就是说下一回合玩家一定要给全员回复体力以及使用增加防御的魔法或技能，这样在蓄力结束后全员进行防御才能挨过BOSS的电磁炮攻击，不防御的话基本可以秒杀我方全体，这是BOSS最具威胁的一招，抵挡得住的话基本就没什么难度了。BOSS的弱点是冰属性，如果队伍中有毁灭者的话，不建议使用反击姿态。后期BOSS还有可能使用附带麻痹效果的全体攻击，被麻痹的话一定要尽快解除。ジゴワット的体力很高，在5000左右，做好持久战的准备，当我方回复单位跟不上的时候其他角色也可以使用道具进行快速回复，时刻保持一半以上的体力是获胜的基本条件。胜利后获得“ジゴワット检体”。

首都高1号/上野附近

剧情结束后自动回到都厅，同时开放大量新的强化设施项目。离开会议室后前往ムラクモ本部与通信员对话出现新的地点“首都高1号线”，准备一下就可以出发了，新的设施目前还无法强化可以先不去管它。进入新迷宫发现SKY的成员，来到最深处再次遭遇ダイゴ和ネコ。

BOSS ダイゴ和ネコ

两人的实力不算强，ネコ会使用单体全状态下降以及全体冰魔法，伤害不高但中了状态会比较麻烦。她的体力低，弱点是炎属性，优先集中火力干掉她。ダイゴ的单体攻击很强，在ネコ在场的情况下，有可能发动对我方全体的合体攻击，但伤害只有40点左右。

将两人击破后与ダイゴ对话分给他一部分医疗物资，结束战斗返回都厅可以得到关键道具“医疗物资”，现在可以强化新的设施“医务室”了，同时还可以强化“居住フロアB”。强化了后者的情况下与“居住フロアB”房间内的“药师の老人”对话可以学会队伍技能“キラーズアトラクト”，最后进入医务室会触发新的剧情，调查躺在床上的队长收到报告，回居住区休息一晚自动进入第3章。



Chapter 3 终わらない月夜



四ッ谷/常夜の丘

前往会议室可以得知新的帝龙的情报，同时出现新的迷宫“四ツ谷/常夜の丘”，进入新迷宫前多买些恢复混乱状态的道具或装饰品。进入后发现目前这里是无法显示地图的，必须先设置好探测器装置。刚开始会比较麻烦，没有地图也看不到遇敌情况，不过好在道路基本都是直线，基本不会迷路。该区域的普通敌人强度不高，但龙型敌人比较厉害，不但行动速度快，还会使用让我方单体进入混乱状态的魔法，一定要及时恢复，这种敌人的弱点是炎属性，可以考虑给我方设置炎障壁来快速反击。任务开始后先前进到地面有红色发光点的位置安装第一个探测器，接下来一路向下方前进，转向上方后打倒一只巨大的龙型敌人会遭遇僵尸自卫队员，一路来到尽头打倒僵尸自卫队员后会触发剧情自动返回迷宫入口，此时再进入就可以使用地图了。先按照原路前进，在之前打倒僵尸自卫队员的左边可以找到第二个探测器配置点。安装好第二个后雷达和地图都会恢复正常，向地图左上角区域前进再次遭遇自卫队僵尸群。这里一共要进行三次战斗，胜利后僵尸教官出现，不用管他继续前进马上就可以发现第三个设置点。第三个安装好后依旧右行，很快可以进入区域四，这里的地形比较麻烦，紫色毒沼地形踩上去是会削减成员的体力的。另外部分通道是死路，如果玩家通过连接桥发现还停留在原点的话表示该通道是死路。第四个设置点在地图的右下角，这里有一大块区域是毒沼，必须强行通过，注意做好回复工作。所有的装置都设置完毕后，前往左上角的通道进入迷路区域（迷路エリア），进入后得到提示，玩家必须根据提示前进才能通过本区域。一开始向地图的西北方向前进（注意是最西北端，标注有感叹号的区域），成功后会提示第一步完成，否则会重回开始的位置，接下来前往地图的东南方向，通过后立刻返回就会到达本章BOSS的所在地。

BOSS ロア=ア=ルア

这个BOSS属于技巧型，几乎没有太强的攻击技能，但各种攻击牵制手段如果不好好应对的话一样会陷入苦战。BOSS初期一般只会使用单体攻击和全体攻击两种，这两种攻击的伤害都在40左右浮动，注意回复完全没有威胁。削减BOSS一定体力后，有可能使用一招回避技能，当提示回避再行动可能时，全员一定要进行防御或者回复，不能去打它，否则被它回避攻击的话会增加它的行动次数。BOSS一旦进入再行动回合，必定使用单体即死魔法，命中率很高。当BOSS的体力下降到一半左右时，会让我方消耗的魔力翻倍，这一招非常恶心，建议配合EX槽进行全体快速回复。此外BOSS还会使用包括流血和盲目的异常状态攻击，这两种状态对队伍威胁都不大。将BOSS击破获得“ロア=ア=ルア检体”。



Chapter 4 热砂のDプラントガイド



东京地下道/国分寺

战斗胜利后会开启新的强化设施项目，返回都厅居住区休息一晚，第二天起来会发现大部分人都失踪了。前往会议室确认下一步的作战计划，剧情后需要先强化发电所，接着会收到通知，东京地下道/至国分寺出现第四只帝龙的反应，进入地下道发现原先无法通过的道路现在可以进入了。这里的敌人没有太大的难度，但要注意龙型敌人的物理攻击力很高，即使是物理型角色也挨不了几次攻击。绕道来到地下道最深处的车站出口，开启右边墙壁的电源打开出口的大门，回到大地图后新的地点出现。



国分寺/灼热砂房

该区域的敌人能力和地下道的差别不大，龙型敌人看上去很强但实际上还没有地下道的厉害，大部分龙型敌人的弱点是冰属性，多提升一下冰魔法等级。值得一提的是本关大部分的龙型敌人会躲在沙子里，靠近后才会跳出来，跳出来的时候会有数秒的硬直，玩家可以轻松从背后先制攻击。第一个区域场景很大，正确的路在右上方，但左边可以回收不少宝箱。进入巨大的工厂发生剧情，SKY的成员出现并要求与主角等人比赛，剧情后会有一场强制的战斗，对方弱点是冰属性，会释放附带火伤状态的全体攻击，注意自身的体力。胜利后从右边的入口进入工厂，在电梯内会被问一大堆的问题，怎么回答对之后的流程不会产生影响。完成后身处工厂上部，这里有两个方向的道路可以选择，走下方的道路会绕到之前的入口（就是ダイゴ和ネコ等人来时的道路），这里虽然复杂但可以回收很多道具并解救数名人质，不过玩家可以等打完BOSS再返回探索也不迟。在记录点保存后继续前进，新出现的龙型敌人会使用附带石化效果的全体攻击，被石化的情况下角色直到回合结束都无法行动，一定要第一时间解除。前进一段距离后ネコ出现并向玩家求助，选择“助ける”会与龙型敌人“マテリアルドラグ”战斗，要注意它的毒属性全体攻击。胜利后顺着楼梯向下移动可以找到电梯，从电梯出来时一定要尽量加满我方全员的体力和魔力，马上会连续与五只龙战斗，不过敌人的强度不高，且一次最多只会出现两只，它们会使用附带火伤状态的攻击，体力低下时会给自己使用体力徐徐回复的魔法。如果能一回合内干掉两只的话，可以赢取短暂的整备时间。胜利后来到第三区域，左右的梯子可以降到下层获取宝箱，从前方的梯子进入区域四发现最后一个脱出点，激活并保存记录准备BOSS战。与SKY的成员战斗胜利后得知主角是被制作出来的S级战士，是拯救这个星球的猎龙者。之后的选项无论选择哪一项都不会影响剧情的发展，来到最顶层面对的是本章的帝龙。



BOSS タケハヤ、ダイゴ和ネコ

本次的对手是SKY的三名成员，ダイゴ和ネコ两人的弱点分别是冰和炎，使用的技能和第一次战斗一样，不过ダイゴ在本次战斗中会使用全体回复技能，回复量为300，威胁不大。新出现的タケハヤHP在2500左右，没有任何弱点，他最大的威胁在于每回合两次行动外加和ネコ有强大的合体攻击，能对我方全体造成80以上的伤害，虽然打不死人但中了也够呛。此战还是优先解决ネコ，如果玩家使用毁灭者+超能力者的话，可以利用超能力者的炎障壁+毁灭者的迎击组合形式，不过回复一定要跟上，不然被集中攻击的毁灭者很危险。本战最好不要用EX槽，留着应付下一场BOSS战。

BOSS トリニトロ

这条类似蜘蛛的帝龙能力非常强，由于它有很强的炎属性耐性，迎击+炎障壁的方法在本次战斗中就不适用了。当BOSS体力较高时，有一定几率使用对我方全体随机次数攻击的炎属性魔法，当体力降到2/3时会使用全体炎属性斩击，伤害在60左右且带有火伤效果。等BOSS体力下降到一半时，会提高自身的全能力，同时给自己附加体力徐徐回复效果，每回合自动回复180点，它的全能力上升配合蓄力释放强力的全体火焰攻击（蓄力后下回合必定使用），伤害有可能突破100，这个阶段如果我方的伤害输出和回复跟不上的话会陷入苦战，局势瞬间被扭转都有可能。对付它的自动回复效果，我方可以对其使用毒属性魔法来抵消它的回复，EX槽在这个时候会起到关键的作用，抓准机会发动吧。BOSS的弱点是冰属性，战斗前能够将对应的技能适当升级的话可以降低本战的难度。



NPC，再从南边的道路找到BOSS。剧情后再次返回，从之前左边的下水道走，来到新区域东边遭遇BOSS，依旧直接防御四个回合，等它逃走后就可以使用脱出道具了。依旧是根据地图上的提示前进找到本区域最后一个脱出点，激活后准备一下，之后就是与スリ-ピ-ホロウ的最终对决了。



Chapter 5 目覚めた狂气

新宿/东京都厅

战斗结束后SKY的成员タケハヤ舍身将未消灭彻底的帝龙解决了，但自己也因此受了非常严重的火伤，众人将其抬回都厅治疗后自动返回居住区休息一晚，第二天前往医务室触发剧情。与ネコ和ダイゴ对话后再前往会议室，原来一切的幕后黑手是ナツメ，她利用大家打倒的龙之核心获得了超强的力量。剧情结束后新的地点“涩谷筑花树海/宫下公”出现，离开前可以先到1F视察一下，这里增加了很多新的强化设施项目，玩家目前手上应该累积了不少的Dz点吧。

涩谷筑花树海/宫下公园

与“涩谷/筑花树海”里的敌人和地形基本一样，只不过敌人强化了几个等级。前进一小段路会遭遇新的龙型敌人，这种敌人的物理攻防非常强，我方没有强力的提升防御的魔法会打得比较吃力。根据提示向西边前进可以绕回第2章的涩谷地区，如果玩家之前没有清理干净这里的龙型敌人的话，现在是好机会，它们的能力和第2章时一样。轻松解决后进入地图左上角的SKY秘密基地，与タケハヤ等人商量了解决该地区帝龙的方法后开始作战。注意，一旦开始作战，在作战结束前是无法离开涩谷地区的，玩家触发剧情前可以先回基地补给，多准备恢复混乱、毒以及睡眠的药品和装饰品（与记录点的女性对话可以回复全员的体力和魔力）。准备完毕后先来到涩谷西南区域（地图上标注感叹号的位置），与スリ-ピ-ホロウ的初次对决四个回合后会自动结束战斗，直接防御吧，接着前往西边再转向北面可以再次找到它。注意这里是全新的区域，玩家可以先探索一下，消灭这里的两只龙型敌人并救助

BOSS スリ-ピ-ホロウ

与这个BOSS对决前最好先将工业开发区升级到LV4，这样可以购买到防御混乱和睡眠的戒指，给我方全员都装备上。然后把超能力者的异常状态恢复技能リカヴァ升到满级，这样可以保证全员不会同时被敌人控制。这个BOSS的攻击手段非常弱，只有单体50伤害以及全体90伤害两种，它最主要的攻击手段还是混乱和睡眠状态，在装备了戒指的情况下，一般不会有全员同时被混乱或者睡眠的情况发生，如果我方只有单体中招的话建议使用道具进行恢复，有两人以上的话就用リカヴァ进行恢复，满级的情况下该技能一次可以恢复全员所有异常状态，且升级所需的SP也不多。BOSS的弱点是炎属性和空属性，体力大约有9000左右，超能力者可以将炎属性低级魔法升满级，这样一招可以打掉它450左右的血量。另外也可以将炎障壁升级并给全员使用，这样反击的伤害也有350左右，还可以让BOSS中火伤状态。只要能做好异常状态的恢复，本场战斗难度并不高。胜利后追加新的强化设施项目，同时获得关键道具“SKYの协力”。

Chapter 6 暗黒と大洞の王

东京地下道/至台场

剧情后先前往会议室，再来到医务室查看タケハヤ的情况，接下来需要返回自卫队驻屯地与リン对话，再前往研究室与キリノ对话就会触发剧情。最后回到会议室得知新的作战目标，出现新的地点“东京地下道/至台场”。刚进入这里就会发生剧情，得知本次讨伐的帝龙怕光，接下来要做的就是先接通地下道四处的电力。这里的地形和之前的地下道没有太大的区别，都是利用各种坑道来进行转移，有电力的地方在地图上会以感叹号来显示，顺着感叹号移动吧，找到记录点前一共有两处电力需要接通。注意几种新的龙型敌人实力非常强劲，我方没有强力的回复技能会比较危险危险。接完两处电力后，在记录点的位置需要击破盾龙シ-ルドラグ，它的各种防御很高，随着它的体力流失，还会对自身使用全能力上升的技能，建议使用黑客的技能降低它的防御后用魔法主攻，在其进入反击状态时千万不要攻击它。胜利后进入北面的区域探索，这里同样有两处电力需要接通，地形比南边更复杂，连接上一个电力后会发生剧情，接下来将第二个电力接上后就可以找到记录点了（注意还要击破一只盾龙），保存一下开始本章的BOSS战。



BOSS ザ・スカヴァ-

本次的BOSS战分为几个阶段，先来到贮水池调查ザ・スカヴァ-的尾部开始战斗，尾部的体力大概有4000，有单体攻击、全体攻击、单体体力吸收攻击以及给自身增加攻击四种方式。单体攻击伤害很低，全体攻击伤害在100左右，单体体力吸收攻击也在100左右，当其体力低下时会给自己增加物理攻防，建议让毁灭者进入迎击状态，然后给我方全员上炎障壁，再逐步削减它的防御，回复跟上的情况下几个回合就可以结束战斗。胜利后可以先返回记录点

回复一下，然后继续攻略。第二个部分是BOSS的身体，体力同样在4000左右，身体比尾好打，它经常会使用全体物理攻击，给我方全员使用炎障壁后每个回合的反击伤害很可观。战斗前建议装备防御麻痹的装饰品，这样即使是BOSS后期附带麻痹效果的全体攻击也无法对我方造成威胁，将身体部分解决后进入下一个地点开始与头部的最终战。头部的体力大约有10000，主要以强力的单体攻击为主，本场战斗可以让毁灭者充当主力，使用迎击状态配合各种属性障壁，运气好可以靠反击给BOSS造成四次伤害。当BOSS体力下降到一定程度时，会使用单体封印状态的攻击，封印状态目前只能使用魔法或道具恢复。另外BOSS还会使用全体攻击以及延时型的落石攻击，伤害都超不过70。可以说这个BOSS除了血多点外没有任何威胁，是目前为止最弱的一个BOSS。胜利后获得“ザ・スカヴァー检体”。





BOSS ゼロ=ブルー

冰龙ゼロ＝ブルー的体力是目前所有BOSS中最高的，大约在16000以上，战斗前给角色装备上防止睡眠的装饰品。BOSS的攻击手段主要有以下几种：单体攻击，一定几率附加睡眠效果，这招只要装备了防止睡眠的装饰品就能轻松应对。全体攻击附带冻伤效果，这招伤害在80左右，注意回复不会有太大的威胁。当BOSS的体力下降到一半后，它会释放全范围的吹雪，吹雪会在玩家回合开始前进行攻击，目标全体还附加冻伤状态，好在这招的攻击力不是很高。BOSS的弱点是炎属性，它会在体力下降到一半后使用防御攻击以及炎耐性上升的魔法，此时玩家如果用炎属性打它伤害会大幅降低，该阶段可以考虑更换攻击方式，或者使用降低BOSS防御的技能。有毁灭者的情况下依旧是加物理防御后使用迎击+炎障壁的行动手段，只要回复跟上可以让BOSS每个回合都受到两次以上的伤害。另外如果玩家使用的角色里有毁灭者+黑客的话，可以尝试使用テストロイリアクト+Aスキルコーラー组合的攻击手段，前者的作用是给角色附加D深度后一定几率可以再次行动，后者可以增加发动几率，运气好的话连续使用附加D深度的技能可以让毁灭者一回合内连动三次。将ゼロ＝ブルー打倒后获得“ゼロ＝ブルー检体”

Chapter 7 静かなる海

台场/拾叁号冰海

自动回到都厅后，先前往会议室将“ザ・スカヴァー检体”交给キリノ可以开启新的区域“台场/拾叁号冰海”，先整备一下再去。既然是冰海，大部分敌人自然也就是冰属性了，炎属性的魔法和技能在本章会比较吃香。在第二个区域会遭遇ナツメ，接着继续前进，注意这里有很多NPC在地图上，看场景的话不容易发现，注意地图上的指示。来到西ストリート后走右边的道路可以找到记录点，保存一下进入前方的中央广场，与ナツメ对话后发现前方的道路被冰块阻挡，接着原路返回走东边的道路来到东ストリート，这里有很多龙型敌人，建议还是逐个击破吧，反正附近有回复点。来到尽头再次见到ナツメ，与其对话后会和フリーズドラゴン战斗，这个小BOSS的体力大概有5000左右，有附带冻伤状态的全体攻击，伤害在70左右，注意回复难度不大，弱点依旧是炎属性。胜利后左边挡路的冰块会消失，返回记录点的位置走左边的通道。这里的道路比较复杂，需要一路从跳跃点跳下来回收宝箱和NPC（有箭头标注的地方），接着从最右上角的通道进入，依旧是一路从跳跃点跳下来，从2F最左边的跳跃点跳下后会回到1F左下角的位置，这样就可以进入西ストリート了。在这里第三次遭遇ナツメ，与其对话后与第二只フリーズドラゴン战斗，胜利后中央喷泉位置的冰块会融化，进入后准备一下，激活脱出点与本章的帝龙对决。

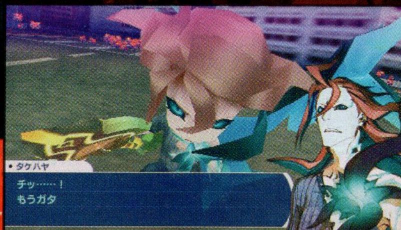




Chapter X 神∞人

トウキョウタワー

回到都厅后先休息，第二天醒过来就会收到通知，前往会议室后再返回居住区休息，第三天再次前往会议室就会出现新的地点トウキョウタワー。这里的杂兵强化了不少，不过依旧不够看，在展望台1F需要遭遇强制战斗才能通过，龙型敌人イ-ジストラグ的实力很强，它的防御和血量可以和BOSS媲美，特别是在其防御反击的时候，千万不能去打它，建议给它附加诅咒、毒、冻伤等各种状态。从1F最右边的通道进入2F（中央的楼梯可以回收宝箱和NPC），在中央的位置会发生剧情，结束后出现记录点。3F的区域比较大，通往4F的楼梯在地图中央的位置，不过之前要打倒龙型敌人クリミナル，它的体力有6000左右，攻击力非常强，特别是解除枷锁后，随机的全体攻击有可能将我方任何一人一击必杀，血量低下时还会封印我方单体的技能，一定注意增加防御和回复。4F全是强力的龙型敌人，稍不注意就会团灭，建议战斗之后就进行回复以保证安全。4F有两个出口，从右下角的出口返回3F可以回收NPC和宝箱，来到中央的位置会触发剧情，脱出点出现，保存并整备一下进入警界线与BOSS战斗。



BOSS 人龙ミヅチ

这个BOSS的体力大概有20000左右，看上去很猛但实际并不难对付。她会使用的攻击手段主要有以下几种：全体炎属性攻击，一定几率会附加火伤状态，不过几率很低不足为患，伤害大约在80左右；单体雷电球攻击，伤害在100左右，一定几率附加麻痹效果；单体物理攻击，伤害在70左右，只要注意辅助和回复，这几招就没有什么威胁。当BOSS的体力被削减20%时开始使用对我方单体的封印技能，这个异常状态依旧无法防御，只能用道具或魔法恢复。BOSS体力在一半时会出现特写提示，接着下一回合会使用强力的全体冰属性魔法，这招的攻击力非常高，如果玩家有满级的防御

上升魔法的话（黑客）可以减轻大量的伤害，即便这样也必须全员防御才能挨过这一招。挨过去后，BOSS会给自己使用防御反击盾，这招效果和毁灭者的逆击类似，但发动几率要低很多，反击的同时一定几率会附加麻痹状态。此时BOSS的物理攻击目标会增加到至少两名，另外还会追加一招我方全体随机次数的吸血攻击，这个时候只能用防御上升来减少她的伤害以及回复速度。等BOSS的体力下降到20%以下时，会给自己附加全能力上升+体力徐徐回复的状态，回复量每回合200点，这个时候对她的攻击效率很低，我方必须全力防御等她的强化状态消失。状态消失后会再次使用全体冰属性攻击，挨过这一招后就立刻发动EX状态快速解决她，不然时间拖久了对我方不利。

真龙の领域

将人龙ミヅチ打倒后迷之声音响起，一个自称神的声音在召唤主角，同时也开启了一条通往“真龙の领域”的道路，顺着新出现的道路前进吧，进入前可以先返回补给一下。新迷宫的地图非常大，一共分为三个区域，这里的敌人大部分都是之前杂兵的强化版，包括龙型的敌人。真龙の领域α的出口在地图的正上方，要从左边的道路绕过去，注意龙型敌人全体大量出血以及毒状态的攻击方式。真龙の领域β和α区别不大，地图上方有不少好东西可以回收，但得先打倒挡路的クリミナル才能取得。真龙の领域γ比较恶心，路上全是必须打倒敌人才能通过的强制战斗，最后一场一定要注意，途中会有其他的龙型敌人乱入。全部击破后看到最后的脱出点和记录点，整备完毕后开始最终决战。

BOSS 神体ニアラ（第一形态）

体力大概有30000左右，推荐我方全员等级在50以上再来挑战。BOSS的攻击手段主要有：单体攻击，伤害在100左右；全体黑焰攻击，伤害在80左右同时附带火伤状态，这两招只要注意回复不会有太大危险。当其体力下降30%左右时会释放真龙光线，这招对于魔防低的成员有接近200的伤害，没有防御的情况下中招会非常危险。同时BOSS还会释放虚无之光，让我方单体随机增加数个异常状态，好在只是单体，让其他成员及时恢复不会有太大的问题。BOSS的体力下降一半后，会增加击破我方单体同时再次行动的技能，此时它有可能会使用全体随机攻击加真龙光线，角色战斗不能的几率相当大，如果角色战斗不能让BOSS再次行动，队伍就很有可能被灭团。建议在BOSS释放该技能后给我方全员使用战斗不能后立刻复活或战斗不能时HP剩下1点的技能，这样就能最大程度保证队伍成员的生存率。当BOSS的体力下降到20%以下时会提示开始蓄力，蓄力需要两个回合，蓄力结束后会释放对我方全体大伤害的“真龙彗星2020”，这招不防御全体伤害在300～400左右，几乎等于一击必杀，对应这招必须全员满血+防御上升，并且还要进行防御，如果习得了黑客的奥义的话不要犹豫赶快用吧！当然能力足够的话，建议玩家在BOSS蓄力时直接发动奥义或EX技干掉它，胜利后进入第二形态。





BOSS 神体ニアラ（第二形态）

第二形态的战斗基本上属于表演战，BOSS的体力只有一半，我方对它造成的伤害翻倍。战斗一开始BOSS就会蓄力，看似要使用“真龙彗星2020”但实际上根本无法发动，其他所有的攻击手段全部变成了大幅弱化版，直接发动EX状态一举消灭它吧。胜利后回到都厅，再前往会议室选择第一项就可以欣赏结局了。







文 阿鲁

“《梦幻骑士》系列”以其独有的风格一度成为玩家们瞩目的焦点，时隔多年之后，系列作品逐渐往掌机平台复刻后依旧引起广泛关注也证明了其本身的魅力和实力。被誉为系列最高的本作能否在新老玩家心中再占据一席之地呢？如果你是RPG爱好者，就赶紧拿起手中的PSP来尝试一下吧。

RPG	梦幻骑士IV 超荷再装填		
	グローランサーIV オーバーリローデッド		
Atlus	2011年8月18日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

基本系统

操作

方向键/滑杆	移动
○	对话/确定
×	取消，战斗中可跳过使用魔法的动画
□	按住□键移动速度变慢，战斗中为查看地图
△	菜单
L/R	切换角色
L+R	快速对话
L+R+START+SELECT	返回标题画面

非战斗菜单解说

魔法	查看或使用魔法
特技	查看或使用非战斗特技
道具	查看或使用道具
装备	查看或更换装备
队列	调整队伍顺序
使い魔	查看使魔的各项能力，具体情报参见使魔相关系统介绍
ステイタス	查看角色的基本能力、技能习得情况、魔法习得情况、特技习得情况以及极限能力习得情况，按○键切换
コンフィグ	更改游戏设定

战斗菜单解说

攻击	普通攻击，近战职业选择远处的敌人时会选择最短路线前进，途中遇到挡路的敌人会优先攻击
魔法	选择使用魔法后还要继续选择魔法等级，等级越高的魔法咏唱时间越长，相应地威力也越大
道具	使用道具没有距离限制，使用后硬直时间短，当回复职业加血加不过来时可以考虑用道具来辅助
特技	部分特技使用后无硬直，而且大部分特技都对战斗有非常大的帮助，一定要活用
装备	更换装备、戒指或魔石，可以根据战场的情况临时进行更换，更换后有硬直时间
防御	使用防御后受到的伤害减少
移动	手动选择前进的方向

角色能力值解说

名称	解说
STR	影响武器攻击力、最大HP成长率和防御力，后期装备对这项数值也有要求
DEX	影响战斗时的移动力、魔法咏唱时间、命中率、回避率和会心一击率
INT	影响魔法的威力和最大MP的成长率
ATK	物理攻击力，受STR影响
DEF	物理防御力，受STR影响
MOV	战斗时的移动速度，受DEX影响
ATW	影响攻击后的硬直时间，数值越大硬直时间越短

异常状态

图标	名称	解说	治疗方法
	毒	每过一定时间HP−5	ファイン、毒消し草、パナシア
	猛毒	每过一定时间HP−25	ファイン、毒消し草、パナシア
	マヒ	无法行动	ファイン、毒消し草、パナシア、经过一段时间自动恢复
	石化	无法行动	ファイン、ヘンルーダ、パナシア
HP1	濒死	无法行动	ファイン、ネクタル
Zzz	スリープ	无法行动	レイズ、ネクタル、ファイン、被攻击、经过一段时间自动恢复
	サイレンス	不能使用魔法	ファイン、经过一段时间自动恢复
	バインド	无法行动	ファイン、经过一段时间自动恢复
	ルスト	攻击力减少	アタック、经过一段时间自动恢复
	ウィーケン	防御力减少	プロテクト、经过一段时间自动恢复
	フィア	魔法防御力减少	レジスト、经过一段时间自动恢复
	サイクルダウン	下次行动的硬直时间加倍	サイクルアップ、经过一段时间自动恢复
	气绝	无法行动	ファイン、气付け药、经过一段时间自动恢复
	死の咒诅	倒数为0时战斗不能	打倒施法者

传送阵

剧情发展到一定程度后，使魔会开启设置传送阵的能力，之后只要靠近可设置传送阵的地方，使魔就会自动进行“是否设置传送阵”的询问，之后就可以通过各地的传送阵直接返回驻地。需要注意的是，只有通过驻地门口的传送阵才可以前往各地的传送点。

活跃点数

在战斗中达成一定条件后就会获得活跃点数，一场战斗中活跃点数获得越多，战斗结束后获得的经验加成以及技能、魔法等习得和升级的速度就越快。下面列出活跃点数的增加方法。

获得条件
打倒敌人时+1
一击击倒敌人时+1
打倒BOSS时+1
会心一击时一定几率+1
回避攻击时一定几率+1
发动极限能力时+1
一场战斗中每打倒5个敌人+1
同种类敌人每打倒50个+1
战斗结束时没有受伤的角色一定概率+1
偷袭敌人时（未被敌人发现时进入战斗）全员增加敌人数量除以2的活跃点数

戒指（リング）

戒指在游戏中是比较重要的装备品，可以直接在商店购买，也可以通过打倒敌人来获得。打倒敌人获得的是未鉴定的戒指，需要花费少量金钱在商店进行鉴定。戒指主要有两个功能，第一个功能是其附加的各种能力值加成，加成数值和能力种类越多的戒指也就越珍贵；第二个功能是用来装备魔石，每个戒指都有3个随机颜色的孔，孔上的数字表示可以装备魔石的最高等级，而颜色则与魔石相对应，当孔的颜色和放置的魔石颜色相同时，习得或升级魔石上的技能、特技或魔法的速度会大幅提升。

魔石

魔石在游戏中有着至关重要的作用，可在商店购买，也可以通过打倒敌人来获得。每颗魔石都有着自身的能力（装备魔石时按□键就能看到），除此之外还对应魔法、技能和特技的习得和升级，也就是说想让某个角色学会指定的魔法、技能或特技，就必须装备上对应的魔石后进行战斗，打倒敌人后就能获得升级所需的点数。魔石分为红、黄、绿、白4种颜色，其中红色对应特技的习得，黄色对应技能的习得，绿色对应魔法的习得，白色魔石则主要负责能力加成。后文列表中魔石后面的数字代表该魔石的等级。

Lv	名称	价格	效果	是否可累积
1	ソニックブレード	80	近程武器的攻击距离增加	○
1	再生能力+1	80	每过一段时间HP自动回复3点	○
1	地の加护	75	地耐性+2	○
1	心の加护	75	精耐性+2	○
1	冰の加护	75	冷耐性+2	○
1	炎の加护	75	炎耐性+2	○
1	圣の加护	75	圣耐性+2	○
1	雷の加护	75	雷耐性+2	○
1	风の加护	75	风耐性+2	○
1	敌寄せ	70	更容易遭遇敌人	×
1	毒攻击	80	拥有技能“毒攻击”的效果	×
2	理力の刃+1	180	攻击时消耗1MP，武器攻击力提高10%，MP不足时武器攻击力降低10%	○
2	理力の铠+1	180	受到攻击时消耗1MP，受到的伤害降低8%，MP不足时受到的伤害提高8%	○
2	ラックアップ+1	200	打倒敌人时获得的技能点数增加5%，获得道具和戒指的质量有所提升	○
2	间接射程アップ	150	间接攻击的射程提升50%	○
2	不意打ち防御	150	以“不意打ち”状态进入战斗时可立即行动	×
2	アイスウエポン	150	武器攻击附加冷属性	×
2	ウィンドウエポン	150	武器攻击附加风属性	×
2	サンダ-ウエポン	120	武器攻击附加雷属性	×
2	スト-ンウエポン	150	武器攻击附加地属性	×
2	ファイアウエポン	150	武器攻击附加炎属性	×
2	ホ-リ-ウエポン	120	武器攻击附加圣属性	×
2	マインドウエポン	120	武器攻击附加精属性	×
2	スキルLV+1	150	技能等级提升1	○
2	スキル效果+1	150	技能的发动几率和效果提升50%	○
2	リング制御力アップ	160	リング制御力的提升速度变为2倍	○
2	全硬直短缩+1	150	所有行动后的硬直缩短5%	○
2	消费MP减少	150	消费MP减少25%	○
2	魂粉碎	150	削减造成武器攻击伤害10%的MP	○
2	M2	–	STR、DEX、INT上升100点	○
3	MOVアップ+1	370	MOV增加25%	○
3	ナイトメア	350	武器攻击时一定几率使敌人陷入“スリ-プ”状态	○
3	ノックアウト	350	武器攻击时更容易使敌人气绝	○
3	再生封じ	350	使攻击对象的リジエネレ-ト无效化	×
3	再生能力+2	350	每过一段时间HP自动回复7点	○
3	受け流し	370	受到敌人物理攻击的伤害减少10%	○
3	吸血魔法	350	使用魔法造成伤害时，回复造成伤害10%的HP	○
3	复活の秘技	350	濒死时有30%几率复活且HP全回复	○
3	必杀の一击	350	会心一击率增加15%	○
3	武器威力アップ+1	360	武器造成的伤害增加10%	○
3	特技LV+1	380	特技等级提升1	○
3	瞑想+1	350	每过一段时间MP自动回复1点	○
3	药师の知惠	350	回复道具的效果增加50%	○
3	血染めの刃	350	武器攻击造成伤害时，回复造成伤害10%的HP	○
3	隐密	350	不容易遭遇敌人	×
3	魔力アップ+1	370	魔法威力增加3	○
3	魔力雾散	350	MP为0，目标为自己的魔法有50%的几率无效化	○
3	魔法LV+1	380	魔法等级提升1	○
3	魔法复射+1	350	使用魔法时有15%的几率再次使用相同的魔法，但MP消耗会增加	○
4	MOVアップ+2	700	MOV增加40%	○
4	ウィンド・シ-ルド	750	间接攻击的回避率变为2倍	○
4	ディスペル	700	受到的所有魔法效果有75%的几率无效化	○
4	ヴァンパイア	750	所有攻击造成伤害时，回复造成伤害10%的HP	○
4	全属性防御+1	750	全耐性等级提升1	○
4	全硬直短缩+2	750	所有行动后的硬直缩短10%	○
4	友情の证	–	学会使用协力魔法	×
4	地のまとい	700	地耐性变为6级	×
4	心のまとい	700	精耐性变为6级	×
4	冰のまとい	700	冷耐性变为6级	×
4	炎のまとい	700	炎耐性变为6级	×
4	圣のまとい	700	圣耐性变为6级	×
4	雷のまとい	700	雷耐性变为6级	×
4	风のまとい	700	风耐性变为6级	×
4	暗杀技术	750	武器攻击时有1/16的几率让敌人即死	○
4	气绝ガ-ド	700	不会“气绝”	×
4	猛毒攻击	680	拥有技能“猛毒攻击”的效果	×
4	理力の刃+2	780	攻击时消耗3MP，武器攻击力提高25%，MP不足时武器攻击力降低25%	○
4	理力の铠+2	780	受到攻击时消耗3MP，受到的伤害降低20%，MP不足时受到的伤害提高20%	○
4	魔法射程アップ	700	协力魔法射程增加	○
5	スキルLV+2	1500	技能等级提升2	○
5	スキル效果+2	1500	技能的发动几率和效果提升75%	○
5	ダッシュ封印	1500	可以当做道具使用获得“ダッシュ”的效果，装备后需要睡觉补充使用回数	×
5	マジックバリア	1500	受到的所有伤害减少15%	○
5	ラックアップ+2	1500	打倒敌人时获得的技能点数增加10%，获得道具和戒指的质量有所提升	○
5	リルアップ	1500	打倒敌人时获得的金钱增加25%	○
5	受け流し・改	1600	受到敌人物理攻击的伤害减少20%	○
5	吹雪の灵力	1500	武器附加风和冷属性	×
5	忍耐の光	1700	每过一定时间有20%的几率对自身发动1级的“レジスト”	○
5	春雷の灵力	1500	武器附加雷和圣属性	×
5	武器威力アップ+2	1600	武器造成的伤害增加20%	○
5	溶岩の灵力	1500	武器附加炎和地属性	×
5	特技LV+2	1700	特技等级提升2	○
5	瞑想+2	1500	每过一段时间MP自动回复2点	○

Lv	名称	价格	效果	是否可累积
5	破坏の光	1500	每过一定时间有20%的几率对自身发动1级的“アタック”	○
5	空蝉の术	1600	“分身”发动的几率变为2倍	○
5	腕利きの試练	1500	装备后根据打倒的敌人数量提升ATK，最多提升50	○
5	苦行者の悟り	1500	武器攻击力增加50%，但要受到总伤害10%的反伤	○
5	防护の光	1500	每过一定时间有20%的几率对自身发动1级的“プロテクト”	○
5	魔法LV+2	1500	魔法等级提升2	○
6	MOVアップ+3	3000	MOV增加60%	○
6	バランス崩し	3200	攻击对象的硬直时间增加，效果可和“足留め”叠加	○
6	マヒ攻击	3200	拥有技能“マヒ攻击”的效果	○
6	リング复制	3000	装备并打倒20个敌人后，复制装备中的戒指	○
6	吸血魔法・改	3000	使用魔法造成伤害时，回复造成伤害20%的HP	○
6	天使の秘法	3000	一场战斗限定一次，濒死时复活且HP全回复	○
6	强打击封印	3000	可以当做道具使用获得“强打击”的效果，装备后需要睡觉补充使用回数	○
6	忍びの极意	3000	每场战斗的第一次攻击有20%的几率偷取物品	○
6	振り回し	3200	攻击范围有2名以上敌人时，20%的几率发动“全周围攻击”	○
6	武器威力アップ+3	3000	武器造成的伤害增加30%	○
6	气合い溜め	6000	每过一段时间ATK增加1，最多增加100	○
6	愈しの秘技	3000	可使用“キュア”、“ヒ-リング”、“ファイン”、“レイズ”	×
6	瞬发力成长促进	3500	升级时DEX成长+2	○
6	知力成长促进	3500	升级时INT成长+2	○
6	筋力成长促进	3500	升级时STR成长+2	○
6	经验值アップ	3000	获得的经验增加20%	○
6	血染めの刃・改	3000	武器攻击造成伤害时，回复造成伤害20%的HP	○
6	咏唱者防御障壁	3000	拥有技能“常时精神集中”的效果	×
6	连续攻击	4000	攻击回数增加1	○
6	间接射程アップ・改	3000	间接攻击的射程变为2倍	○
6	阳炎	3000	回避率增加15%	○
6	魔力アップ+2	3200	魔法威力增加5	○
6	魔法射程アップ・改	3000	协力魔法的射程变为最大	×
6	魔法复射+2	3000	使用魔法时有30%的几率再次使用相同的魔法，但MP消耗会增加	○
6	魔石复制	3000	打倒装备的魔石等级×4的数量的敌人后复制该魔石	○
7	スキルLV+3	5500	技能等级提升3	○
7	スキル效果+3	5000	技能的发动几率和效果提升100%	○
7	テリアカ	5500	拥有技能“状态异常防御”5级的效果	×
7	メイジスローター	5000	视攻击对象的INT来提升ATK，提升数值为攻击对象的INT减去100，不过ATK最多提升63	○
7	メタルキラー	5000	视攻击对象的DEF来提升ATK，提升数值为攻击对象的DEF减去200再除以2，不过ATK最多提升63	○
7	ヴァンパイア・改	5500	所有攻击造成伤害时，回复造成伤害20%的HP	○
7	全周围攻击封印	5000	可以当做道具使用获得“全周围攻击”的效果，装备后需要睡觉补充使用回数	×
7	全属性防御+2	5500	全耐性等级提升2	○
7	全硬直短缩+3	5000	所有行动后的硬直缩短20%	○
7	再生能力+3	5000	每过一段时间HP自动回复12点	○
7	奇迹の光	5000	每过一定时间有15%的几率对自身发动1级的“アタック”、“プロテクト”和“レジスト”	○
7	必杀の一击・改	6500	会心一击率增加30%	○
7	特技LV+3	5500	特技等级提升3	○
7	苦行者の悟り・改	5200	武器攻击力增加100%，但要受到总伤害20%的反伤	○
7	贯通攻击封印	5000	可以当做道具使用获得“贯通攻击”的效果，装备后需要睡觉补充使用回数	×
7	魔力障壁	5000	受到敌人的魔法伤害减少50%	○
7	魔导奥义	5000	变为可使用全部攻击魔法的状态	×
7	魔法LV+3	5500	魔法等级提升3	○
7	魔王の死い	5000	变为“全毒攻击”5级的状态	×
8	アルヴィースの记忆	9000	变为除了ブラスト外，可使用全部魔法的状态	×
8	インターセプター	9500	受到自身攻击范围内敌人的物理攻击时，25%的几率反击，反击时硬直时间减半	○
8	バランス崩し・改	9500	攻击对象的硬直时间大幅增加，效果可和“足留め”叠加	○
8	マテリアルマスター	–	学会攻击魔法ブラスト	×
8	ラックアップ+3	10000	打倒敌人时获得的技能点数增加15%，获得道具和戒指的质量有所提升	○
8	冷耐性ダウン	9000	物理攻击时，敌人的冷耐性减少2级，BOSS和耐性6级以上的敌人除外	○
8	地耐性ダウン	9000	物理攻击时，敌人的地耐性减少2级，BOSS和耐性6级以上的敌人除外	○
8	忍びの极意・改	11000	每场战斗的第一次攻击有30%的几率偷取物品	○
8	活跃ポイントアップ	11000	获得的活跃点数变为2倍	○
8	消费MP减少・改	9000	消费MP减少50%	×

Lv	名称	价格	效果	是否可累积
8	炎耐性ダウン	9000	物理攻击时，敌人的炎耐性减少2级，BOSS和耐性6级以上的敌人除外	○
8	物理耐性ダウン	9000	物理攻击时，敌人的物耐性减少2级，BOSS和耐性6级以上的敌人除外	○
8	理力の刃+3	9000	攻击时消耗6MP，武器攻击力提高50%，MP不足时武器攻击力降低50%	○
8	理力の铠+3	9000	受到攻击时消耗6MP，受到的伤害降低40%，MP不足时受到的伤害提高40%	○
8	瞑想+3	9000	每过一段时间MP自动回复3点	○
8	瞬发力成长促进・改	9000	升级时DEX成长+3	○
8	知力成长促进・改	9000	升级时INT成长+3	○
8	石化攻击	10000	拥有技能“石化”的效果	○
8	筋力成长促进・改	9000	升级时STR成长+3	○
8	精神耐性ダウン	9000	物理攻击时，敌人的精耐性减少2级，BOSS和耐性6级以上的敌人除外	○
8	圣耐性ダウン	9000	物理攻击时，敌人的圣耐性减少2级，BOSS和耐性6级以上的敌人除外	○
8	返し刃	9500	将受到物理攻击的20%返还给敌人	○
8	达人の试练	9000	装备后根据打倒的敌人数量提升ATK，最多提升100	○
8	雷耐性ダウン	9000	物理攻击时，敌人的雷耐性减少2级，BOSS和耐性6级以上的敌人除外	○
8	风耐性ダウン	9000	物理攻击时，敌人的风耐性减少2级，BOSS和耐性6级以上的敌人除外	○
8	魔力雾散・改	9000	目标为自己的魔法有50%的几率无效化	○
9	アーマーブレイカー	20000	对敌人进行物理攻击时，敌人的DEF减少40	○
9	ダブルドロップ	20000	打倒敌人时获得的道具增加一个	○
9	テリアカ・改	20000	拥有技能“状态异常无效化”5级的效果	×
9	ノックアウト・改	20000	武器攻击时更容易使敌人气绝，发动几率是魔石“ノックアウト”的2倍	○
9	マジックバリア・改	20000	受到的所有伤害减少25%	○
9	リング封じ	20000	对敌人进行物理攻击时，敌人的ATK减少20	○
9	レギンレイブ	20000	武器附加全部属性，攻击敌人时自动选择敌人的最弱属性	×
9	全属性防御+3	20000	全耐性等级提升3	○
9	影缝い	20000	对敌人进行物理攻击时，敌人的DEX减少25	○
9	真・气合い溜め	20000	每过一段时间ATK增加5，最多增加255	○
9	究极スキル奥义	35000	可同时习得所有技能	○
9	究极特技奥义	35000	可同时习得所有特技	×
9	究极魔法奥义	35000	可同时习得除ブラスト以外的所有魔法	×
9	言灵の裁き	20000	使用“ルスト”、“ウィーケン”或“フィア”其中一个魔法时，同时发动其他两个魔法	×
9	言灵の护符	20000	使用“アタック”、“プロテクト”或“レジスト”其中一个魔法时，同时发动其他两个魔法	×
9	转移の翼	20000	间接攻击的射程增加50%且无视障害物进行攻击	○
9	连续攻击・改	20000	攻击回数增加2	○
9	魔力アップ+3	20000	魔法威力增加7	○
9	魔法复射+3	20000	使用魔法时有60%的几率再次使用相同的魔法，但MP消耗会增加	○



魔法

游戏中常用的战斗方式，在战斗时选择魔法后需要通过一段时间的咏唱才能施放。不同的魔法拥有不同的等级，最高为5级，使用等级越高的魔法，咏唱时间也越长，相对的攻击力或辅助效果也越大。需要注意的是在咏唱时，受到的伤害和被会心一击率会增加。



名称	属性	消耗MP	效果	习得技能所需魔石
ファイアアロ－	炎	4	炎属性伤害	ファイアウエポン②、魔力アップ+1③、炎のまとい④、溶岩の灵力⑤、炎耐性ダウン⑧
アイスバレット	冷	4	冷属性伤害	アイスウエポン②、瞑想+1③、冰のまとい④、吹雪の灵力⑤、冷耐性ダウン⑧
サンドショット	地	4	地属性伤害	スト－ンウエポン②、雷のまとい④、地のまとい④、溶岩の灵力⑤、地耐性ダウン⑧
ウィンドエッジ	风	4	风属性伤害	ウィンドウエポン②、瞑想+1③、风のまとい④、雷のまとい④、吹雪の灵力⑤、风耐性ダウン⑧
ブラスト	物	6	物属性伤害	マテリアルマスタ－⑧
ホ－リ－	圣	6	圣属性伤害	圣のまとい④、春雷の灵力⑤、魔法LV+3⑦、圣耐性ダウン⑧
デス	精	3	即死攻击	暗杀技术④、魔法LV+2⑤、圣耐性ダウン⑧
MPドレイン	精	1	吸收MP	吸血魔法③、心のまとい④、吸血魔法・改⑥、精神耐性ダウン⑧
スリ－プ	精	4	催眠	ナイトメア③、ヴァンパイア④、地耐性ダウン⑧
サイレンス	精	3	无法使用魔法	ウィンド・シ－ルド④、风のまとい④、风耐性ダウン⑧、言灵の裁き⑨
サイクルダウン	精	10	硬直时间加倍	ラックアップ+2⑤、物理耐性ダウン⑧、言灵の裁き⑨
バインド	物	6	无法移动	魔力アップ+1③、ヴァンパイア・改⑦、物理耐性ダウン⑧、言灵の裁き⑨
ルスト	物	5	降低物理攻击力	魔法射程アップ④、炎耐性ダウン⑧、リング封じ⑨
ウィ－ケン	物	5	降低物理防御力	魔法射程アップ④、冷耐性ダウン⑧、ア－マ－ブレイカ－⑨
フィア	–	6	降低魔法防御力	忍耐の光⑤、吸血魔法・改⑥、ヴァンパイア・改⑦、雷耐性ダウン⑧、精神耐性ダウン⑧
アタック	–	2	提升物理攻击力	ホ－リ－ウエポン②、魔法LV+1③、炎のまとい④、破坏の光⑤
プロテクト	–	2	提升物理防御力	マインドウエポン②、魔法LV+1③、心のまとい④、ウィンド・シ－ルド④、防护の光⑤
レジスト	–	3	提升魔法防御力	全属性防御+1④、理力の铠+2④、忍耐の光⑤、全属性防御+3⑨
インビジブル	–	17	不会成为敌人的攻击目标，范围攻击除外	阳炎⑥、マジックバリア・改⑨
マジックシエル	–	20	完全防御敌人的一次魔法攻击	阳炎⑥、奇迹の光⑦、全属性防御+3⑨、マジックバリア・改⑨
サイクルアップ	–	10	硬直时间减半	魔法Lv+3⑦、雷耐性ダウン⑧、活跃ポイントアップ⑧、マジックバリア・改⑨
リタ－ン	–	3	脱出迷宫	魔法复射+1③、天使の秘迹⑥、经验值アップ⑥
ファイン	–	1	治疗异常状态	复活の秘技③、再生能力+2③、ディスペル④、冰のまとい④、全属性防御+1④
レイズ	–	8	复活	天使の秘迹⑥
キュア	–	4	HP回复	消费MP减少②、药师の知惠③、复活の秘技③、地のまとい④、愈しの秘技⑥、奇迹の光⑦
ヒ－リング	–	9	HP大量回复	愈しの秘技⑥、奇迹の光⑦

协力魔法

拥有驻地并触发一定条件后可以获得魔石“友情の证”，装备该魔石学会技能“协力”后就可以和同伴通过不同魔法的组合施放出范围攻击的协力魔法。协力魔法分为范围攻击、范围回复和范围辅助三大类，可发动协力魔法的种类需要通过达成一定条件后才会逐渐开启。

初期习得协力魔法的开启条件：将“カルノスの手纸”交给ポラック后和驻地的ケイト对话，否则就在剧情战斗19之后和ケイト对话。

名称	属性	消耗MP	所需魔法1	所需魔法2	效果	攻击范围
サンドガッシュ	地	10	サンドショット	アイスバレット	地属性伤害	单体
イラプション	炎	10	サンドショット	ファイアアロ－	炎属性伤害	单体
サンダ－ボルト	雷	13	サンドショット	ウインドエッジ	范围雷属性伤害	直线
ソウルフォ－ス	物	19	アイスバレット	ファイアアロ－	物理属性伤害	单体
ブリザ－ド	冷	14	アイスバレット	ウインドエッジ	冷属性伤害	中
フレア初期	炎	14	ファイアアロ－	ウインドエッジ	范围炎属性伤害	小

阶段一习得协力魔法的开启条件：完成剧情战斗20且魔法“ウインドエッジ”达到5级。

名称	属性	消耗MP	所需魔法1	所需魔法2	效果	攻击范围
ホ－リ－クロス	圣	20	ホ－リ－	ウインドエッジ	范围圣属性伤害	十字
デスクラウド	精	21	デス	ウインドエッジ	范围即死攻击	小
インヘイル	精	3	MPドレイン	ウインドエッジ	范围吸收MP	小

阶段二习得协力魔法的开启条件：完成阶段一后前往マ－キュリア可捡到魔石，将其交给ケイト。

名称	属性	消耗MP	所需魔法1	所需魔法2	效果	攻击范围
Ext.スリ－プ	精	10	スリ－プ	ウインドエッジ	范围催眠效果	中
Ext.サイレンス	精	7	サイレンス	ウインドエッジ	范围内敌人无法使用魔法	中
Ext.サイクル	精	18	サイクルダウン	ウインドエッジ	范围内敌人硬直时间加倍	小
Ext.バインド	物	15	バインド	ウインドエッジ	范围内敌人无法移动	中
Ext.ルスト	物	12	ルスト	ウインドエッジ	范围内敌人降低物理攻击力	中
Ext.ウィ－ケン	物	12	ウィ－ケン	ウインドエッジ	范围内敌人降低物理防御力	中
Ext.フィア	–	15	フィア	ウインドエッジ	范围内敌人降低魔法防御力	中

阶段三习得协力魔法的开启条件：在废村调查晚上幽灵出现的位置获得“魔法原理の书”，将其交给ケイト。

名称	属性	消耗MP	所需魔法1	所需魔法2	效果	攻击范围
Ext.ヒ－リング	–	17	ヒ－リング	ウインドエッジ	范围内我方HP大回复	大
Ext.キュア	–	7	キュア	ウインドエッジ	范围内我方HP回复	大
Ext.ファイン	–	2	ファイン	ウインドエッジ	范围内我方治疗异常状态	大

阶段四习得协力魔法的开启条件：完成阶段一和阶段三，且成功改变エレナ的命运剧情，如果失败就需要到收容所回收“エレナの研究レポ－ト”后才能习得。

名称	属性	消耗MP	所需魔法1	所需魔法2	效果	攻击范围
Ext.アタック	–	5	アタック	ウインドエッジ	范围内我方提升物理攻击力	中
Ext.プロテクト	–	5	プロテクト	ウインドエッジ	范围内我方提升物理防御力	中
Ext.レジスト	–	7	レジスト	ウインドエッジ	范围内我方提升魔法防御力	中
Ext.サイクルアップ	–	18	サイクルアップ	ウインドエッジ	范围内我方硬直时间减半	小

阶段五习得协力魔法的开启条件：剧情战斗39以前在ラインファルツ基地获得“ブラスト研究报告书”，并在剧情战斗39之后将其交给ケイト。

名称	属性	消耗MP	所需魔法1	所需魔法2	效果	攻击范围
トルネ－ド	风	34	ウインドエッジ	ブラスト	范围风属性大伤害	大
メテオ	物	35	ファイアアロ－	ブラスト	范围物理属性大伤害	大
サモンサンダ－	雷	29	アイスバレット	ブラスト	范围雷属性大伤害	大
ア－スクエイク	地	38	サンドショット	ブラスト	全体地属性大伤害	全体

技能

技能主要用来提升角色的各项基本和特殊能力，习得后马上就能发动效果，一名角色习得的技能越多，相应的能力也就越强。

名称	效果	习得技能所需魔石
HPアップ	最大HP上升	マジックバリア⑤、筋力成长促进⑥、筋力成长促进・改⑧
MPアップ	最大MP上升	瞑想+2⑤、知力成长促进⑥、魔力アップ+2⑥、魔力障壁⑦、知力成长促进・改⑧
MOVアップ	MOV上升	ダッシュ封印⑤、瞬发力成长促进⑥、瞬发力成长促进・改⑧
命中アップ	命中率上升	全硬直短缩+1②、武器威力アップ+1③、スキル效果+2⑤、连续攻击⑥
攻击硬直短缩	攻击后硬直时间缩短	全硬直短缩+3⑦
咏唱短缩	咏唱时间缩短	魔力アップ+2⑥、ラックアップ+3⑧
道具硬直短缩	战斗中，道具使用、装备变更的硬直时间缩短	スキル效果+1②、MOVアップ+1③、全硬直短缩+2④、スキル效果+2⑤
消费MP减少	消费MP减少	魔导奥义⑦、消费MP减少・改⑧、言灵の护符⑨
魔法射程アップ	魔法射程增加	魔法射程アップ・改⑥、消费MP减少・改⑧、言灵の护符⑨
间接射程アップ	间接攻击射程增加	间接射程アップ・改⑥、转移の翼⑨
クリティカル	会心一击发动率上升	魂粉碎②、必杀の一击③、魂粉碎・改④、スキルLV+2⑤、スキルLv+3⑦、必杀の一击・改⑦
毒攻击	攻击时一定概率附加毒状态	再生封じ③、スキルLV+2⑤
猛毒攻击	攻击时一定概率附加猛毒状态	猛毒攻击④、マヒ攻击⑥、血染めの刃・改⑥
マヒ攻击	攻击时一定概率附加麻痹状态，对BOSS无效	マヒ攻击⑥、スキル效果+3⑦
石化攻击	攻击时一定概率附加石化状态，对BOSS无效	石化攻击⑧、影缝い⑨
HP吸收	根据造成的伤害吸收一定比例的HP	理力の刃+3⑧
MP吸收	根据造成的伤害吸收一定比例的MP	理力の铠+3⑧
分身	一定几率分身，避免被物理攻击命中	空蝉の术⑤、スキル效果+3⑦
咏唱防御	咏唱时受到伤害和被会心一击率增加的惩罚降低	魔力障壁⑦、スキルLv+3⑦、ラックアップ+3⑧
常时精神集中	咏唱时受到伤害和被会心一击率增加的惩罚无效化	言灵の护符⑨
状态异常防御	更容易防御异常状态，防御种类随等级提升而增多	テリアカ⑦
状态异常无效化	免疫异常状态，免疫种类随等级提升而增多	テリアカ・改⑨
リジェネレ-ト	战斗中，随着时间经过HP自动回复	再生能力+3⑦
MP回复	战斗中，随着时间经过MP自动回复	瞑想+3⑧
协力	可使用协力魔法	友情の证④
目利き	一定概率自动鉴定获得的戒指，和队伍中所有成员的技能等级有关	リング制御力アップ②、スキルLv+1②、リング复制⑥、魔石复制⑥

L SKILL ○ボタンで魔法リスト画 R

Lv5 HPアップ Master!
Lv5 MPアップ Master!
Lv5 MOVアップ Master!
Lv5 命中アップ Master!
Lv5 攻撃硬直短縮 Master!
Lv5 詠唱短縮 Master!
Lv5 道具硬直短縮 Master!
Lv5 消費MP減少 Master!
Lv5 魔法射程アップ Master!
Lv5 クリティカル Master!
Lv5 毒攻撃 Master!
Lv5 猛毒攻撃 Master!
Lv5 マヒ攻撃 Master!
Lv5 石化攻撃 Master!
Lv5 HP吸収 Master!
Lv5 MP吸収 Master!
Lv5 分身 Master!
Lv5 詠唱防御 Master!
Lv5 状態異常防御 Master!
Lv5 状態異常無効化 Master!
Lv5 リジェネレート Master!
Lv5 MP回復 Master!
Lv5 協力 Master!
Lv5 目利き Master!

Help 生命力を極限まで高め、最大HP値を上昇させる。
Lv効果：上昇率増加

特技

相当于必杀技，习得的等级数等于可使用次数，用完后需要通过睡觉才能回复。特技在中后期剧情战斗中的使用率非常高，诸如“见切る”、“魔法耐性アップ”这类大幅降低伤害的技能越早学会越好。

名称	效果	习得技能所需魔石
强打击	对敌人造成1.5倍普通攻击的伤害	魔力雾散③、ノックアウト③、武器威力アップ+2⑤、强打击封印⑥、魔力雾散・改⑧
贯通攻击	对直线范围的敌人进行攻击	腕利きの试炼⑤、贯通攻击封印⑦
全周围攻击	对自身周围的所有敌人进行攻击，伤害为普通攻击的75%	振り回し⑥、全周围攻击封印⑦、达人の试炼⑧、真・气合い溜め⑨
强夺	攻击后偷取道具	リルアップ⑤、忍びの极意・改⑧、ダブルドロップ⑨
ソウルブレイク	造成普通攻击50%的伤害，同时削减对手MP	理力の刃④、バランス崩し⑤、气合い溜め⑥、メイジスロータ-⑦
足留め	攻击造成的硬直时间变为2倍	受け流し・改⑤、バランス崩し⑤、バランス崩し・改⑧、ノックアウト・改⑨
咏唱妨害	攻击咏唱对象时，其魔法变为Lv2以下	苦行者の悟り⑤、强打击封印⑥、魔力雾散・改⑧、连续攻击・改⑨
即死攻击	攻击时一定几率附加即死效果，对BOSS无效	武器威力アップ+3⑥、メイジスロータ-⑦、苦行者の悟り・改⑦、レギンレイブ⑨
死の咒诅	攻击后附加“死の咒诅”效果，对BOSS无效	魔王の咒い⑦、メイジスロータ-⑦
时限爆弹	在脚下设置定时炸弹，一定时间后爆炸，无视敌我造成伤害	MOVアップ+2④、特技LV+2⑤、メタルキラ-⑦、忍びの极意・改⑧
インフェルノ	消费所有MP进行大范围物理攻击，攻击力和MP消耗成正比	レギンレイブ⑨
见切る	一定时间，对指定对象的回避率上升50%	气合い溜め⑥、メタルキラ-⑦、达人の试炼⑧
カウンタ-	受到物理攻击时进行反击	返し刃⑧、インタセプタ-⑧、真・气合い溜め⑨
バ-サ-ク	对指定对象的攻击力翻倍，攻击后自己受到30%的反伤	贯通攻击封印⑦、全周围攻击封印⑦、ノックアウト・改⑨
精神集中	咏唱时受到伤害和被会心一击率的惩罚无效化	受け流し・改⑤、咏唱者防御障壁⑥、全属性防御+2⑦
魔法Lvアップ	使用魔法时直接从Lv1开始咏唱	魔力アップ+3⑨
魔法持续化	在无人的地方放置一个可造成多次伤害的魔法阵，敌人靠近时自动受到伤害	魔法复射+2⑥、魔法复射+3⑨
魔法强化	指定魔法消耗MP变为2倍，威力变为1.5倍	アルヴィ-スの记忆⑧、魔法复射+3⑨
魔法耐性アップ	全魔法耐性提升2级	魔力雾散③、咏唱者防御障壁⑥、全属性防御+2⑦、特技LV+3⑦
おとり	敌人的攻击目标变为自己	受け流し③、气绝ガ-ド④、腕利きの试炼⑤、メタルキラ-⑦
夜目	迷宫中使用后视野变宽广	サンダ-ウェポン②、不意打ち防御②、间接射程アップ②、隐密③、忍びの极意⑥
しのび步き	不容易被敌人发现	隐密③、MOVアップ+2④
ダッシュ	一定时间移动速度变为2倍	MOVアップ+3⑥、特技LV+3⑦
能力解析	查看敌人的能力	ラックアップ+1②、理力の铠+1②、理力の刃+1②、特技LV+1③、血染めの刃③、特技LV+2⑤、レギンレイブ⑨



极限能力（リミットアビリティ－）

每个角色都有3个极限能力，在战斗中满足了一定条件后就会自动发动。第一个能力为初始持有，剩下的两个需要满足一定条件后才能习得。

クレヴァニール

名称	发动条件	发动效果	习得方法
受身	连续受到3次攻击	从第3次连续攻击开始到第5次连续攻击结束，所受到的伤害减半	初期
ハードアタック	反击时50%的几率发动	将对手打成气绝状态	“受身”发动80次以上
剑の舞	活跃点数为10的倍数时	对敌全体造成普通攻击一半的伤害	斗技场的“打击ダメージ竞争”和“魔法ダメージ竞争”获得第一

レムス

名称	发动条件	发动效果	习得方法
乱れ射ち	HP在20%以下时发动攻击	对攻击范围内的敌人随机选定目标进行4次攻击，伤害为普通攻击的一半	初期
トリックプレイ	会心一击时50%的几率发动	偷取道具	“乱れ击ち”发动20次以上
转移の矢	活跃点数为5的倍数时	射程无限，且无视障害物进行攻击	收集6颗宝石，并将它们插在アイゼンヴァアント山的石碑里解除封印开启宝箱

※6颗宝石的收集方法：1.在サンセール护送商人时保证运送货物的动物全部存活；2.驻地里的防具屋开张；3.和レプラント町的女性对话发生额外战斗；4.额外战斗完成后向女性报告；5.协力魔法全习得后和ケイト对话；6.驻地的迷宫最底层获得。

ヴァレリー

名称	发动条件	发动效果	习得方法
ブレス	一定时间内以直接攻击打倒两名以上敌人	自身发动3级的“アタック”、“プロテクト”和“レイスト”	初期
トランス	自动	随着战斗时间的增加，最多增加127点攻击和防御的数值	“ブレス”发动15次以上
奋起	获得活跃点数后攻击	自身回复攻击获得的活跃点数×5%的HP	ヴァレリー在队伍中的情况下开启最强迷宫最下层的宝箱

フレーネ

名称	发动条件	发动效果	习得方法
クイック	咏唱中受到武器伤害时25%的几率发动	自身发动1级的“サイクルアップ”	初期
愈しの祈り	自己以外的同伴战斗不能时50%的几率发动	对战斗不能的同伴自动使用1级的“レイズ”	“クイック”发动9次以上
オーバーラン	HP在50%以下且正在咏唱2级以上的风魔法“ウィンドエッジ”	使接下来的协力魔法的有效范围变为全屏	获得“フレーネの日记账”后在休假中和フレーネ对话

※フレーネの日记账获得方法：フレーネ同行在收容所睡觉触发剧情后，再次来到最初获得“使魔の卵”的遗迹，调查梦中地点左侧的金库后获得。

イライザ

名称	发动条件	发动效果	习得方法
クイック	咏唱中受到武器伤害时25%的几率发动	自身发动1级的“サイクルアップ”	初期
リストア	用魔法一次性打倒3名以上敌人	此次魔法不消耗MP	“クイック”发动5次以上
静寂	自己的攻击连续出现会心一击时50%的几率发动	敌人魔法的咏唱时间全部归零	在休假时完成イライザ的相关剧情，在完成カタリナ的相关任务后习得

ヒエン

名称	发动条件	发动效果	习得方法
受身	连续受到3次攻击	从第3次连续攻击开始到第5次连续攻击结束，所受到的伤害减半	初期
当て身	会心一击时25%的几率发动	将对手打成气绝状态	“受身”发动20次以上
心眼	防御或回避敌人的攻击时50%的几率发动	反击自身攻击范围内的敌人	在休假时完成ヒエン的相关剧情，说到练习砍水的情节后习得

レオナ

名称	发动条件	发动效果	习得方法
ハイテンション	一定时间内以直接攻击打倒两名以上敌人	自身发动“ダッシュ”	初期
レイジ	バーサーク状态中受到自身最大HP的30%伤害时	バーサーク状态中不会受到反伤	“ハイテンション”发动13次以上
リベンジ	受到会心一击时	硬直时间缩短，且之后的3次攻击必定会心一击	在休假时完成レオナ的相关剧情，交给レオナ7个“ドングリ”后和メリック对话

レジーナ

名称	发动条件	发动效果	习得方法
乱れ击ち	HP在20%以下时发动攻击	对攻击范围内的敌人随机选定目标进行4次攻击，伤害为普通攻击的一半	初期
グレイス	自己打倒敌人时	回复打倒敌人的总数×5%的HP	“乱れ击ち”发动6次以上
ラッキー7	自己的攻击或回复末尾数值为7时	重复之前的攻击或回复动作，对象不在的场合无效	レジーナ在队伍中的情况下开启最强迷宫最下层的宝箱

メリーヌ

名称	发动条件	发动效果	习得方法
乱れ斩り	HP在20%以下时发动攻击	对攻击范围内的敌人随机选定目标进行4次攻击，伤害为普通攻击的一半	初期
阴影	连续受到3次攻击时	对攻击的敌人发动“见切る”	“乱れ斩り”发动5次以上
地狱の舞台	活跃点数为7的倍数时发动	自身发动“インフェルノ”	メリーヌ在队伍中时，调查废村右上废弃的屋子

マグナス

名称	发动条件	发动效果	习得方法
斗争	一定时间内直接攻击打倒两名以上敌人	自身发动3级的“アタック”、“プロテクト”和“レジスト”	初期
残心	自己打倒敌人时25%的几率发动	HP回复	“斗争”发动5次以上
连击	造成会心一击时25%的几率发动	追加一次必定会心一击的攻击	在休假时完成レオナ的相关剧情，最后一次休假的战斗中让マグナス与カーギル交战2回以上

トリシア

名称	发动条件	发动效果	习得方法
精神高扬	咏唱中受到武器伤害时25%的几率发动	自身发动“精神集中”	初期
リカバー	用魔法一次性打倒3名以上敌人	自身回复击破敌人数×活跃点数的MP	“精神高扬”发动5次以上
シンクロ	活跃点数为5的倍数使用魔法时发动	魔法的威力变为1.5倍	在ラインファルツ基地的树上留下暗号后，带着トリシア和ケイト对话两次

驻地（MY CITY）

流程进行到一定程度后可以获得属于自己的领土，驻地建成后可以在这里休假，驻地的设施在满足一定条件后就会开启。

驻地设施一览

设施	说明
美术馆	驻地右边的位置，可在休假中前往
剧场	驻地右边的位置，可在休假中前往
メルの店	驻地右边的位置，第四次休暇之后和メル对话，派发完传单后触发相关剧情，和部分角色的结局相关
レストラン	驻地左边的位置，可以将各地的厨师雇佣到自己的饭店，然后在这里吃到各地的美食
诊疗所	驻地左边的位置，和部分角色的结局相关
セラピー	驻地左边的位置，每次可花1000元改变主角的性格，必须自己一个人来的时候才能使用
斗技场	サンセール北部3连战打倒ミュンツァー之后在驻地右侧开启，完成斗技场的战斗可获得道具奖励
魔石屋、防具屋、武器屋	驻地左边的位置，满足一定条件后就会开启
エクストラダンジョン	和特定场所的女性对话就可以进入迷宫，前往最下层可以习得部分角色的极限能力

性格

影响主角性格的参数共有道德、自信、知力、温柔、坦率、冷静、行动力、喜欢女性、喜欢男性这九项，这些数据均不直观显示，通过剧情中主角的选择进行增减，还可以前往自己驻地的セラピー花钱来改变自己的性格。主角的性格会影响到剧情中选项的选择权，比如主角过于善良，就不能选择那些邪恶、残忍的选项。主角的性格只能通过使魔来鉴定。



使魔

游戏序盘就能通过“使魔の卵”孵化出使魔，使魔在游戏中戏份很多，并且拥有其他角色所没有的能力，例如性格鉴定、好感度判断等。除此之外，使魔在能力达到一定等级后还可以学会技能，其中不少对战斗能起到正面的作用。



使魔的制作

在制作使魔时需要回答几个问题，这些问题的选择将决定使魔的初始能力以及种类。本作中一共有4只使魔，下面列出所有选项对使魔造成的影响。

提问 问题は水の浓度だな。浓さによっても个体が変化するらしいぞ。どうする？

回答选项	变动
浓くする	筋力+0.4，话术+0.1，器用+0.1，积极+0.05
适量にする	筋力+0.15，知力+0.15，魔力+0.15，话术+0.15，亲和+0.1
薄くする	知力+0.25，魔力+0.25，话术+0.05，器用+0.05，积极+0.05

提问 作った羊水の温度を调整するそうだ。これも使い魔の个体性能に关系するらしいな。どうする？

回答选项	变动
50度前后まで加热	筋力+0.25，知力+0.17，魔力+0.16，魅力+0.1，话术+0.1，器用+0.15，积极+0.2，亲和+0.1
40度前后まで加热	筋力+0.15，知力+0.15，魔力+0.15，魅力+0.2，话术+0.15，器用+0.15，积极+0.15，亲和+0.15
加热せず、常温のまま	筋力+0.15，知力+0.2，魔力+0.2，魅力+0.15，话术+0.15，器用+0.15，积极+0.1，亲和+0.15

提问 简单に言えば、お前の体の一部を入れることで、お前と使い魔をシンクロさせるってことだ。添加物の候补は次の3つだ。

回答选项	变动
发の毛	知力+1，魔力+0.5
つめ	筋力+1，积极+1
血	知力+0.5，魔力+1

提问 入れるものは、“赤い石”、“青い石”、“绿の石”だそうだ。どうする？

回答选项	变动
赤い石を入れる	筋力+0.2，器用+0.2
青い石を入れる	知力+0.2，魔力+0.2
绿の石を入れる	积极+0.2，魅力+0.2，话术+0.2
入れないで终わる	无变化

提问 やっぱり可爱い女の子のほうがいいよな？

回答选项	变动	结果
はい	主人公的性格“女好き”+2	进入追加提问A
女は面倒だ	主人公的性格“女好き”−2	随机决定使魔类型
战いに役立てば良い	主人公的性格“女好き”−1，“男好き”−1，行动力+1	进入追加提问B
兴味ない	主人公的性格“女好き”−2，“男好き”−2	随机决定使魔类型

追加提问A で、どんなタイプが好みなんだ？

回答选项	变动
元气でよくしゃべる女の子	决定使魔为D-TP型
真面目で落ち着いた女の子	决定使魔为D-LN型
ちょっとぼんやりした女の子	决定使魔为D-LM型
事务的に物事をこなす物静かな女の子	决定使魔为D-MD型

追加提问B それで、どんなのを期待してる？

回答选项	变动
直接攻击系に期待	决定使魔为D-TP型
直接防御系に期待	决定使魔为D-TP型
魔法攻击系に期待	决定使魔为D-LN型
魔法防御系に期待	决定使魔为D-LN型
战斗后のメンタルケアに期待	决定使魔为D-LM型
役立てば何でもいい	决定使魔为D-MD型

使魔能力一览

能力	效果
宝サーチ	查看迷宫中宝箱的数量
友好度判定	查看同伴的友好度
イベントメモ	确认游戏进行情况，以及接下来该干什么
性格判定	查看主角的性格
特殊能力确认	查看使魔的特殊能力

使魔特殊能力一览

特殊能力	效果	技能Lv	筋力	知力	魔力	魅力	话术	器用	积极	亲和
エネミ-スキャン	Lv2时打倒敌人时获得的道具等级提升	1	–	2	1	1	1	1	–	–
		2	–	3	2	2	2	2	1	–
活跃ポイント累积	战斗开始时根据技能等级给全员增加活跃点数	1	3	3	3	2	–	–	2	1
		2	4	4	4	3	–	–	3	2
		3	7	7	7	4	–	–	4	3
		4	8	8	8	5	–	–	5	4
		5	9	9	9	6	–	–	6	7
物理攻击防御	主角受到物理攻击时有Lv×2%的几率完全防御	1	3	2	–	–	–	2	1	–
		2	4	3	–	–	–	3	2	1
		3	5	3	–	–	–	4	3	2
		4	7	4	–	–	–	5	5	4
		5	8	5	–	–	–	6	7	6
魔法攻击防御	主角受到魔法攻击时有Lv×2%的几率完全防御	1	–	2	3	–	–	2	1	–
		2	–	3	4	–	–	3	2	1
		3	–	4	5	–	–	4	3	2
		4	–	5	7	–	–	5	5	4
		5	–	6	8	–	–	6	7	6
仕返し	主角受到物理攻击时有Lv×2%几率进行反击，反击伤害取决于使魔的筋力等级	1	2	1	–	–	–	2	4	–
		2	2	2	–	–	–	3	5	1
		3	4	3	–	–	–	4	6	3
		4	5	4	–	–	–	6	7	5
		5	8	6	–	–	–	8	6	7
独り言	一段时间没有动作时使魔会开始说话，等级越高说话的变化越多	1	–	2	–	1	1	–	–	2
		2	–	3	–	2	2	–	–	3
		3	–	3	–	3	4	–	–	4
		4	–	3	–	4	6	–	–	5
		5	–	3	–	5	7	–	–	5.5
友好度判定	查看同伴的友好度	1	–	4	4	4	4	4	4	4
イベントメモ	确认游戏进行情况，以及接下来该干什么	1	–	2	–	–	1	–	1	2
性格判定	查看主角的性格	1	–	3	3	3	3	3	3	3
宝サ-チ	查看迷宫中宝箱的数量	1	–	2	2	2	2	–	–	–
侦察	部分剧情进行侦查，流程中自动习得	1	–	–	–	–	–	–	–	–
远见	主角获得做梦的能力，流程中自动习得	1	–	–	–	–	–	–	–	–
值引き交涉	购买物品时按照等级进行打折，等级越高折扣越多	1	–	2	–	2	2	4	4	1
		2	–	3	–	3	3	5	5	2
		3	–	4	–	4	4	6	6	3
		4	–	6	–	6	6	7	7	3.5
		5	–	8	–	8	8	8	8	4
フェイト	命运剧情成功后可以查看失败时的情况，命运剧情成功后自动习得	1	–	–	–	–	–	–	–	–
トランスゲ-ト	学会制作传送阵，流程中自动习得	1	–	–	–	–	–	–	–	–
精神干涉术	调查投影装置后选择“精神干涉术について”后习得，可进入角色的精神世界，可收得部分同伴	1	–	5	5	–	5	2	2	5

战斗系统

基本战斗方法

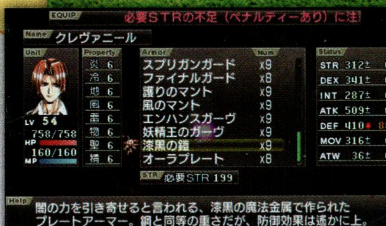
游戏采用即时战斗的方式，随着时间的流逝，敌我双发都会做出相应的动作。攻击、被攻击、使用道具、更换装备都有不同的硬直时间，在硬直期间该角色无法做出任何行动，因此何时让角色行动，以何种方式行动就是玩家需要考虑的问题了。

魔法耐性

每位角色都有对应的魔法耐性，共分为炎、冷、地、风、雷、物、圣、精八项，部分装备和魔石会对魔法耐性产生影响。魔法耐性对战斗有着非常重要的影响，魔法耐性共有8个等级，等级越高，受到的魔法伤害越低，被附加对应该属性魔法的异常状态率越低，到达最高等级时被该属性魔法攻击还能直接吸收掉。

魔法耐性表

属性	相关魔法
炎	ファイアーアロー、イラプション、フレア
冷	アイスバレット、ブリザード
地	サンドショット、サンドガッシュ、アースクエイク
风	ウィンドエッジ
雷	サンダーボルト、サモンサンダー
物	ブラスト、サイクルダウン、バインド、ルスト、ウィーケン、ソウルフォース、メテオ
圣	ホーリー、ホーリークロス
精	デス、MPドレイン、スリープ、サイレンス、デスクラウド、インヘイル



魔法耐性等级及效果

魔法耐性等级	伤害倍率	被附加状态异常率
0	1.5	100%
1	1.25	75%
2	1.0	50%
3	0.9	37%
4	0.8	25%
5	0.7	12%
6	0	0%
吸收	回复HP	0%

剧情战斗

相当于普通RPG里的BOSS战，进入战斗后会有倒计时，大部分战斗都需要在倒计时为0之前完成才能达成COMPLETE条件。倒计时的数值会对战斗获得经验产生影响，为负数的话获得经验值会减少。部分战斗中还会有一个读条的倒计时，大部分情况需要在这个倒计时结束之前解决战斗，否则就会GAME OVER，某些战斗的该倒计时可以通过攻击特定单位来增加倒数的数值。



命运剧情

在游戏中会遇到各种各样的角色，选择特定的回答或找他们对话后会触发相关剧情，满足一定条件后就可以改变他们的命运。被改变命运的角色可以通过使魔查看如果没改变命运时会是什么情况，大部分角色的下场都是死亡。

エレナ

在收容所调查墙壁和エレナ对话，分别回答“ラウルのフリをする”、“约束を觉えているか？”、“移住”，再次敲墙壁回答“爱している”，睡觉后再敲墙壁回答“まだ顽张れる”。

モーティス

剧情战斗15中保证其生存。

ミュンツァー

剧情战斗15结束后和ラティカ对话选择“ミュンツァーのプレゼント”发生剧情。

ラティカ

剧情战斗33之前和ラティカ对话两次，战斗结束后且ミュンツァー的命运剧情失败时和ラティカ对话选择“その场にいたことを告げる”。

使魔

在リーゼル和海底遗迹出口捡到“ブルー振动子”和“レッド振动子”，将任意一个拿给カルノス看，在完成剧情战斗17后选择“切り舍てる”和“よける”。

メリック

休假中触发レオナ的剧情，在废墟找到メリック，之后在オーディンレル从某男子手中夺取“オーブリオンの球根”后对メリック使用。

メイフィールド卿

休假中触发イライザ最后的剧情，在战斗中成功救出メイフィールド卿。

レムス

休假中触发レムス最后的剧情，之后正式确立レムス和アリシア两人姐弟的关系。

ヴァレリー

剧情战斗35之后发生ヴァレリー脱离的剧情，在剧情战斗41以前到オーディンレル北部地图触发战斗，成功救出ヴァレリー即可。

レジーナ

完成破坏魔动炮剧情后选择“精神干涉术を实行する”进入レジーナ的精神世界。剧情对话的第四次不选“现实を见ろ、と言う”，第五次不选“レジーナは奴に精神支配されている”即可。

マグナス

休假中触发マグナス最后的剧情，战斗中打倒カーギル。

アルフォンス

在剧情战斗44中アルフォンス被击破前使用“メダリオンの右半分”。

クリストファー

アルフレッド命运剧情失败时，在剧情战斗45以前找オーディンレル的管家拿到“カルテ”并将其交给ディライン，在剧情战斗47之后给クリストファー看“クリスのカルテ”。



全结局达成方法

本作算上二周目的新剧情的话，共有8个结局，下面就列出所有结局的达成方法。

旧路线

结局1 在剧情战斗39中保证メリーヌ存活，战后与其对话选择“居させてやる”就能让其加入队伍，然后按照流程攻略的路线打下去就能进入这个结局。

结局2 在剧情战斗39中让メリーヌ死亡，或战后选择“断る”→“どうしてもダメ”不让メリーヌ加入队伍就会进入这个结局，中途会跳过メリーヌ的相关剧情。

新路线

结局3 到达デュルクハイム后与ルードヴィッヒ的对话中，第四次如果选择“ルードヴィッヒの解约を强行する”的话就会进入战斗，战斗胜利后进入结局。

结局4 剧情战斗D05后返回基地和ルーミス对话，如果之前没有从パメラ那里获得“エクスロッド改”的话就会进入结局。

结局5 完成剧情战斗D8并且在不进入剧情战斗D9的情况下进入结局（剧情战斗D9的触发条件参见结局6）。

结局6 完成剧情战斗D5后返回基地寝室和トリシア的对话选择“自分がこの国のトップに立つ”（需完成剧情战斗D4后才能选择），然后在トロックメア的宿屋里选择“考えておく”或“お前の力など必要ない”，那么在完成剧情战斗D8后返回基地与ルードヴィッヒ对话会多出“この大陆を导くのは自分だ”选项，选择后即可进入剧情战斗D9，完成剧情战斗D9且不进入剧情战斗D10的情况下进入结局（完成剧情战斗D9后在基地和カーギル对话，选择“全世界の霸者”→“カーギルを配下にする”就不会进入剧情战斗D10）。

结局7 进入剧情战斗D10后打倒カーギル。

结局8 进入剧情战斗D10后让カーギル逃跑。

流程攻略

ランプラスト岛

选择好主角的名字后就可以正式开始游戏了。剧情中的大部分选项只会影响到主角的性格变化，按照自己的喜好选择即可，特殊选项后文会专门提及。在营地和团员、パメラ以及ディクセン团长对话后前往ランプラスト岛。与レムス对话后其加入队伍，然后和码头穿绿色衣服的士兵对话谈到关于魔法的话题，调查上方的房门进行休息和记录后往右走离开港口，接下来便是第一场剧情战斗了。

剧情战斗 1

COMPLETE条件：亲手打倒3个以上敌人

不熟悉该系列的玩家可选择“はい”，这样レジーナ会就战斗进行简单的指导，之后可以指挥主角和レムス共同对付前锋的两名杂兵。不过我方的レジーナ非常强悍，不想冒险的话原地待机看戏就可以了。

宿营地



战后和レムス以及团长对话，第一次杀人的レムス感到非常不安，晚上在团长的安慰下，レムス总算恢复了常态。第二天在宿营地往右走，行商人出现并带来了敌人运输队的消息，之后团长决定在途中进行阻截，和行商人对话可以购买物品，然后和左下角的厨师对话后离开宿营地开始剧情战斗。

剧情战斗 2

COMPLETE条件：我方操控运送货物的动物并使其脱离战场后再全灭敌人

一开始主角和レムス的位置在右侧的树林，敌人运输队长会径直往上方移动，其余两人则会主动攻击。让主角靠近两名杂兵吸引火力，レムス则直接攻击运输队长。运输队长被打倒后会掉落笛子，回收（移动到掉落物附近即可自动回收）之后就可以让运送货物的鸟跟着自己走了。消灭第一批杂兵后敌增援部队在上方出现，不过离我方距离较远，可让レムス利用距离优势先干掉两名护卫，主角则移动到最下方将笛子交给同伴，最后再解决剩下的军师就没什么难度了。

トロックメア

在营地和团长对话，离开营地时触发小岛被天使毁灭的剧情，坐船离开小岛后佣兵团来到了大陆南部的小国マーキュリア。下船和团长对话，然后前往宿屋和团长对话，和宿屋老板对话并睡一觉之后返回港口乘船前往トロックメア。下船后往右走与マグナス发生对话，然后往右下走在圣堂附近与D・シルヴァネール发生对话，往回走发现团长和D・シルヴァネール竟然认识，对话完毕后从左侧离开村子，大地图上可以遇到不少动物，可以稍微练练级，往北走会遇到大型怪物クラウガ。

剧情战斗 3

COMPLETE条件：在レジーナ出手前打倒クラウガ

クラウガ的等级很高，目前的我们显然不是它的对手，开战后立即脱离它的攻击范围。一段时间后レジーナ登场，之后就可以看她的表演了。如果想达成COMPLETE，就需要将主角和レムス练到10级左右才能进行挑战。

希望の遗迹

完成战斗后往北走，离开场景时レジーナ教会了主角使用“极限能力”。与团长会合后继续往北走来到遗迹入口处，对话后获得贵重品“トパーズ”，一段CG过后，曾经的同伴兼亲人的团长和レジーナ都葬身于此。进入遗迹后朝着地上有黄色标识的路口前进很快就可以到达遗迹深处，进门后拿掉上方漂浮着的卵，然后调查中央的石板，之后再开门进入最后的房间，然后主角就全身喷血倒地不起。

ラインファルツ基地



在接受调查时从一位长官那里得知在遗迹里获得的卵是使魔的卵，虽然擅闯遗迹是不正当的行为，不过对方却看中了主角的潜质，并以此要挟主角加入军队，就这样主角便莫名其妙地成为了デュルクハイム军的一员。在入队式里从老师那里领取魔石和说明书，之后便可以使用魔法了。剧情后调查桌子获得“使い魔の卵”和“军规手帐”，返回教室听课，之后进入训练场进行魔法模拟战。

剧情战斗 4

COMPLETE条件：获得的分数最高

训练场除教官外，其余都是两人一组，打倒教官可获得10分、打倒前辈获得5分、打倒士兵获得1分，只要获得5分就能获得胜利。由于教官和前辈的等级都较高，因此我们的主要目标是士兵，选择位置时尽量远离高等级敌人（在训练场选好位置后按下□键即可开战）。虽然是魔法模拟战，不过此战用直接攻击显然效率更高。所有的敌人都是混战，远处的敌人可以让レムス直接攻击或主角使用魔法来捡漏。想达成COMPLETE就必须在前辈的HP不多时用魔法来捡漏，完成战斗时得分最高还可以获得秘传书作为奖励。

ラインファルツ基地

返回自己的房间后迎来了小队的另一名成员ヴァレリー，与其对话后得到关于育成使魔的消息。到训练场和房间里的研究员对话获得“ドールハウス”，返回自己的房间把“ドールハウス”放在桌子上（面对有空位的桌子使用该道具），然后再使用道具“使い魔の卵”，完成之后和ヴァレリー对话，选择“作业をはじめる”就可以开始制造使魔了（使魔的制造方法请参考系统部分）。完成选项后睡一觉就能见到使魔了，之后离开基地前往东边的リボッカ村。

リボッカ村

进入井上方的房间和团长夫人对话，第二天和村子左边墓地旁的人对话选择帮忙清除怪物，出村后往左上方向移动，在果园里遇到了之前出去的三个农夫，选择帮忙后进入剧情战斗。

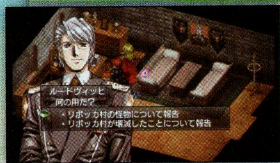


剧情战斗 5

COMPLETE条件：村民全存活的情况下完成战斗

选择帮忙后首先我们有一段寻找并清除怪物的时间，怪物隐藏在树丛里，建议先在入口附近的几个树丛搜寻，时间结束后农夫就会进场并自由行动，只要保证之前搜索过树丛，那么农夫就不会遭遇怪物。地图左上角的树丛里藏着这场战斗的BOSSクラウガ，由于在这里无法使用魔法，因此只能靠物理攻击慢慢磨。クラウガ的攻击附带猛毒，中毒后要立即使用解毒药消除异常状态，否则每隔一段时间就会削减25点HP，对于目前我们的队伍来说是非常致命的。积极使用回复药和解毒药，对付这个BOSS就没有什么难度了。

ラインファルツ基地



返回村子和基地旁的人对话可获得魔石作为奖励，然后和团长夫人对话后离开村子，返回途中村子发生了爆炸，折返查看村子的情况时再度发现了天使的踪迹，奄奄一息的村民也表示是天使毁掉了整个村子。回到基地向ルードヴィッヒ报告情况（教室右上入口最里面的房间），然后返回自己的屋子睡觉，第二天前往エイブラム的房间（准将旁边的房间）接到新任务，到南边的サウドリック护送调查遗迹的博士返回。

サウドリック

和这里的宿屋老板对话后发现博士已经被人给抢先拐走了，之前扛着袋子离开的两人成为了众人怀疑的对象。离开宿屋后先控制使魔进行侦查，在下方找到扛袋子的两人，之后按□键停止侦查，从上方绕到出口处被敌人发现开始战斗。救出博士后跟着他一起前往遗迹，去遗迹前可以先和村子上方的行商人对话，护送他前往指定地点后可以从生命のリンゴ、知恵のリンゴ、疾风のリンゴ中随机获得一个作为奖励。



剧情战斗 6

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

只要从上方接近入口处就能在扛袋子的敌人脱离前逐个击破所有敌人了。战斗没什么难度，想达成COMPLETE就让レムス和ヴァレリ—优先对付远处的敌人，干掉近处的敌人后主角主动靠近扛袋子的两人，等主角靠近目标敌人时，レムス和ヴァレリ—的攻击目标基本也清理干净了，接下来就可以集中对付剩下的两人了。

遗迹

离开サウドリック穿过北边的树林就能到达遗迹，进入遗迹开启正门会触发一场剧情战斗，之后调查右边的装置开启通往高处的门。遗迹的2～4层各有一个宝箱，需要打倒骑士模样的敌人才会掉落钥匙（要尽快打倒，否则会逃跑）。第4层有记录点，记录之后上楼进行一场剧情战斗，进入最后的房间触发一段CG，之后遗迹之塔被天使毁掉，众人则在博士的帮助下安全地传送到了外面。

剧情战斗 7

COMPLETE条件：倒计时为0之前开启所有宝箱并全灭敌人

敌人能力不算强，位置也比较分散，考虑到宝箱的收集可以让三人分别前往上、左、右三个方向。同行的ルーミス博士会使用回复魔法，因此基本不用担心自身的安危。拿完宝箱后先靠近亮光的地方操作机关关门，否则敌人会源源不断出现的，之后就可以开始灭敌工作了。

剧情战斗 8

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且全员生存

开战后第一时间让主角和レムス使用Lv2的魔法攻击远处的电球敌人，ヴァレリ—的地魔法对电球无效，可以移动到博士旁边帮他打掉附近的敌人。优先干掉4个电球后战斗就没难度了，之前被电球的魔法打掉的HP很快就会被博士给补回来。

ラインファルツ基地

逃离遗迹后返回基地向エイブラム报告，然后回自己的宿舍休息，第二天在教室触发剧情后可以和トリシア以及训练场研究院屋内的フレ—ネ进行对话，之后再返回宿舍休息。梦中发现トリシア在东边的森林里被袭击，醒来后前往东边的森林进行剧情战斗。之后返回基地睡觉，隔天在教室和ル—ミス对话，之后靠近ヴェスタ后他会离开，追出去和他对话质问杀害团长的理由，对方则表示这只是一场游戏。剧情后和下方出口处的ヴァレリ—对话，返回教室时トリシア在右侧出现，和她对话后返回教室和ル—ミス对话，回屋记录之后再睡觉，准备接下来的剧情战斗。完成战斗后从东门离开继续追击ミュンツァ—，在桥边追到了目标，不过对方却砍断了桥让追击无法继续。



剧情战斗 9

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

虽然我方只有主角一人，但敌人只有两只グラウガ，主角等级在12级左右的话可以直接物理攻击轻松解决，达成COMPLETE不是难事。

剧情战斗 10

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭除ミュンツァ—以外的所有敌人，除エイブラム以外的NPC全部生存

敌人的两名杂兵没什么威胁，用魔法可轻松解决，不过头领ミュンツァ—以目前我们的能力是无法撼动的。エイブラム被打倒后开始倒计时，此时需要开启上方和左侧的机关尽量拖延ミュンツァ—到达研究所的时间，拖延战术成功后再坚持一段时间ミュンツァ—就会撤退了。

トロックメア

返回基地睡觉，在教室从博士那里得知少将要在トロックメア和进行了侵略行动的ヴァルカニア国谈判，担当护卫的任务则交给了主角。从南门离开前往トロックメア，入口处和トリシア对话，往右走在圣堂和喷水池前触发剧情，之后和喷水池附近的アルフォンス和上方的记者对话，返回宿屋睡觉途中还会触发两次剧情对话。第二天前往喷水池附近触发巨大怪物破坏小镇的剧情，等主角苏醒后得知自己所处的军队已经和ヴァルカニア正式开战了，开战的理由是谈判期间对方操纵怪物毁坏城镇。

收容所

返回基地睡觉，第二天接到前往トロックメア找カ—ギル的任务。返回宿舍后和レムス发生剧情对话，再次睡觉后调查桌上的“ド—ルハウス”，选择“いいえ”→“はい”后将ド—ルハウス带在身上后前往トロックメア。前往宿屋找到カ—ギル，喝掉桌上的水后发现中了圈套，之后被关进了收容所。在收容所调查墙壁和エレナ对话，分别回答“ラウルのフリをする”、“约束を覚えているか？”、“移住”，再次敲墙壁回答“爱している”，睡觉后再敲墙壁回答“まだ顽张れる”，这样就能改变エレナ的命运。之后レムス赶来救援，此时主角的HP和MP都比较少，先使用回复药将HP回满再和レムス对话，之后开始剧情战斗。

剧情战斗 11

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且NPC全生存

这场战斗敌人数量较多，首先主角和レムス两人一起使用Lv2魔法干掉押送フレ—ネ的看守，这样フレ—ネ就会加入队伍并由玩家操控。其余两名犯人中可优先解救女性犯人，她会回复魔法，对战局帮助较大。先集中火力消灭中央的敌人，フレ—ネ的Lv2回复魔法可以利用起来。将敌人数量削减到2人以下时入口处出现2名敌增援，不过此时战斗也接近尾声了，几个魔法过去就能结束战斗。

マーキュリア

前往トロックメア的港口坐船离开，途中主角再一次倒下了，醒来之后发现自己被イライザ所救。下楼在大厅触发剧情，之后离开屋子，从十字路口往左来到王都マーキュリア。水果屋前与メリーヌ对话，选择“谢れ、と言う”→“店主に谢れ”后メリーヌ被气跑，主角获得“南国フルーツ”，往右走找到メリーヌ对她使用“南国フルーツ”触发剧情。

完成双胞胎相关剧情后前往王都的港口进行剧情战斗，战斗结束后进入左边的城中和アリシア对话，之后返回イライザ的家，在空地触发剧情，今后这里就是自己的领地了，国主甚至还派来了专人负责领地的修建和发展。剧情结束后和シドニー对话可以更改自己领地的名字。回到屋子里和イライザ对话，イライザ请求主角带她前往父亲的居住地。离开屋子时遇到厨师，然后返回屋子3楼的房间和カルノス对话获得“カルノスの手纸”，之后来到マーキュリア的道具屋前找到ボラック，对着他使用“カルノスの手纸”，然后和他旁边的女性对话后选择“ゴルドランのことを教える”可获得“ギルド メダル”，之后就可以在ボラック那里购买魔石了。返回イライザ的家将途中遇到的一个长得和レムス很像的女子告诉了他，然后前往マーキュリア宿屋前触发对话，之后就可以向ファンデルシア方向前进了。



剧情战斗 12

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭マウラー以外的所有敌人且NPC全生存

这场战斗不能让3名以上敌人进入城内。每隔一段时间就会有敌人的增援出现，要阻止增援就必须破坏船与码头连接的踏板（控制角色移动到踏板附近即可自动破坏），因此一开始主角就要立刻往下方移动破坏踏板，レムス和フレーネ用魔法削减敌人的体力。一段时间后，我方增援部队赶到，那些已经冲上来的敌人交给他们对付即可，フレーネ主要负责使用回复魔法和增加攻击力的魔法，保证NPC生存以及强力角色的战斗力。只要破坏2个踏板，敌人增援的速度就远远赶不上我方灭敌的速度了。マウラー基本上只会给进攻的成员使用增加攻击力的魔法，没什么威胁，不用浪费MP去打他。



オーディネル

要到达目的地首先得穿过洞穴到达オーディネル，出城后往右上方前进就能看到洞穴。洞穴里构造不算复杂，往右上方向前进就能穿过洞穴到达オーディネル。调查入口处的袋子可获得“ダンディーブック”，从左侧小道进入隐藏区域，和藏在建筑物后面的人对话可购买物品，并获得“GLチップスカード フォルダー”作为奖励，之后在标题画面会多出“APPENDIX”选项。在上层左侧触发剧情后来到アルフォンス的府邸，之后和アルフォンス对话，第二天イライザ换上战斗服执意要前往ファンデルシア，无奈之下アルフォンス只能同意，并托付主角好好照顾イライザ，同时イライザ成为同伴，クリストファー成为同行人。

ファンデルシア

出城后往北走，途中会遇到强盗，虽然对方人数不少还有增援，不过同行的クリストファー实力很强，只要注意给我方角色回复保证安全即可。消灭强盗后继续前进，分叉路口处可先前往西北的クラスダール，稍作休整后再向东北方向的リーゼル前进。途中クリストファー会离开队伍，继续前进会再度遭遇强盗并进入剧情战斗。战斗结束后和ミュンツァー对话，然后クリストファー返回队伍，继续前进可以抵达リーゼル，剧情后睡一觉，第二天先和码头的クリストファー对话，然后和其他同伴对话让他们返回队伍，再和クリストファー对话坐船来到被冰雪覆盖的大陆。往西边前进即可抵达ファンデルシア，在上方的屋子前触发剧情，之后前往下方的宿屋，队员集合完毕后先和宿屋的年轻人对话并选择“思い出话を闻きます”，之后调查上方道具店右边的箱子获得关键道具“クリスタル”，然后出城往东走进入地下遗迹。



剧情战斗 13

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人，我方消灭强盗的数量大于ミュンツァー

一开始为了保证人质安全，ミュンツァー不得不对我们进攻，听从他的建议全员移动到左侧石头的后面，之后触发剧情人质被解救，然后就可以随意反击强盗了，人质得救后ミュンツァー会变成我方角色，这个家伙的实力毋庸置疑，不过想达成COMPLETE必须在人质被救后就开始抢杀强盗，活用魔法进行远程攻击。

地下遗迹

地下遗迹共有5层，B2F中央的宝箱里有5个“クリスタル”，加上之前在ファンデルシア找到的一共有6个，需要分别安放在遗迹中6个空格里（空格在墙上，仔细找就能发现）。可以从遗迹中没有路的地方直接到达下一层（某些クリスタル需要利用这个方法才能放置），将所有“クリスタル”全部安放完毕后在B4F通过水晶桥来到另一侧（可以按住□键移动免得掉到下层），记录后来到遗迹上层进行剧情战斗。

剧情战斗 14

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

一开始只能攻击巨大核心周围的两个光球，光球分为红、蓝、绿、黄四种颜色，分别对应炎、冷、风、地四种属性，用克制属性的魔法攻击就能轻松搞定（炎和冷、风和地相互克制）。场景中有4个巨坑，每过一段时间，核心就会随机从一个坑出现并展开攻击，每次核心重新出现时携带的光球属性会随机发生变化。核心的攻击力不高，不过全体攻击威胁还是比较大的，HP不足时要做好回复工作。将核心周围的光球消灭后就可以对核心造成有效的伤害了，核心HP较多，尽量用高等级的魔法轰杀吧。

クラスダール

离开遗迹后往南走，进入クラスダール后往下走进入剧情战斗，战斗结束后到宿屋和ヒエン对话，然后和シルヴァネール对话，离开宿屋和フレーネ、イライザ、シルヴァネール三人对话后返回宿屋，剧情后ヒエン成为同行人。接下来前往东南方向的オーディネル，和左侧道具店旁的店员对话后前往北边森林大岩石附近（之前被强盗袭击的地方），之后跟着店员穿过岩石后的隐藏通道，继续往东走到达废墟。进入废墟上方的屋子和マギー对话，之后再次对话使魔学会技能“トランスゲート”，之后使魔设置传送点后就可以方便地在各地行走了。然后调查上方的床睡一觉，第二天对话结束后离开废墟往南走，从オーディネル穿过洞穴返回自己的驻地。

剧情战斗 15

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且NPC全生存

开战后主角和イライザ直接往下移动吸引敌人的攻击，レムス可远程狙击敌方使用魔法的单位，对方使用回复魔法的单位要优先清除，フレーネ则做好回复工作。NPC的剑客实力很强，不用管他，モーティス的实力则相对较弱，想要达成COMPLETE就一定要注意他的安全，尽量保持他的HP在60以上，回复有压力的话可以让レムス或イライザ帮忙。

驻地

在入口处使魔表示准备在这里设置传送点，进入驻地后和シドニー对话，然后和门口左侧的カルノス对话，如果之前将“カルノスの手纸”交给了ポラック的话，与其对话后可以获得“友情の证”，装备之后可以使用协力魔法。进入イライザ的屋子睡觉后开始休假，本次休假共有两天，目前只能选择在自己的驻地进行休假，选择自己感兴趣的角色提升好感度即可。休假完毕后前往マ-キュリア宿屋接受アリシア的委托，剧情后出城往东走进入剧情战斗，结束之后返回マ-キュリア的港口和ベイカ-对话再度进行剧情战斗。战斗结束后使魔脱离队伍，获得道具“使い魔の结晶”。

剧情战斗16

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且运送物资的动物没有逃脱

运送物资的动物行动速度不算快，可以用魔法优先解决掉它们（4级魔法可以轻松秒杀）。离我方较近的敌人可以交给主角来对付即可，总体来说没什么难度。

剧情战斗17

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且NPC全生存

战前要选择一名同伴同行，建议带上フレ-ネ，主要作用是使用回复魔法，如果学会了增加攻防的魔法则更好。开战后主角直接冲到敌群中吸引火力，做好回复工作就不会有生命危险。后方的弓箭手会往后退，退到门的位置后敌增援出现，而我方的另外两名队员则在靠近门的位置出现。接下来增援的敌人会前往左右两侧开门杀NPC，第一时间干掉敌人的法系单位后便开始追击杀NPC的单位吧。要达成COMPLETE回复魔法就不能停，因为NPC很脆弱。

遗迹

剧情之后自动返回イライザ的家，之后和2楼的レムス和フレ-ネ、1楼的イライザ以及屋外的ヒエン对话，返回自己的屋子调查床后自动前往マ-キュレイ王城，剧情后获得“マ-キュレイ内の遗迹调查许可证”。返回イライザ屋子里自己的房间后使魔回归并获得使魔的新换装，之后与1楼的シドニー对话再次进行休假。完成休假后往东部前进来到遗迹（洞窟入口处往右走），在遗迹按照右，左，左上，下的顺序进入楼梯即可来到下层进行剧情战斗，上楼的旁边有记录点，上去之后调查旁边的机关后再次进入剧情战斗，建议在第一次剧情战斗后先回城休息回复好MP后再进行第二场战斗。

剧情战斗18

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

敌人数量比较多，不过实力很弱，并且站位非常密集，如果之前获得了“友情の证”的话可以给フレ-ネ和另一名角色装上，这样就可以使用范围攻击的协力魔法瞬间清场了。之后全员突进干掉最后的ブリュンティ-ル轻松完成战斗。

剧情战斗19

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭所有石像兵并打开房门

要达成COMPLETE比较有难度的一关，石像兵的防御力很高，要在时间结束前全灭很有难度，再加上还要让至少一名角色赶路前往门的位置，相当于只能用3个人来对付所有的石像兵，对人物等级和魔法等级的硬性要求较高。不过只是过关难度还是不大的，只要让主角从一个方向突进即可，另一边攻过来的敌人可以通过操纵重力波将它们挡在攻击距离外慢慢用魔法干掉即可。每隔一段时间就会有炸弹出现，再过一段时间后就会爆炸，主角在行进时遇到炸弹可以原地等待一段时间躲过爆炸的冲击，注意回复就没什么危险了。

サンセ-ル

完成遗迹的战斗后在最深处的房间调查桌上闪光点获得“未解读文献”，调查保险箱输入“643”获得“パワ-スト-ン”，调查桌上的文件触发剧情后返回自己的驻地，和入口处的医生对话，然后回家睡觉，晚上下楼和使魔对话选择“迎えに来た”。第二天前往マ-キュレイ王城和アリシア对话，之后往西北方向的サンセ-ル前进（洞穴入口往左）。进村前听到惨叫，进村后进行剧情战斗。战斗结束后返回自己的驻地开始休假（驻地扩建，可以观看剧场了），完成休假后往サンセ-ル北部继续前进，过桥时发生剧情战斗，过桥后野外的敌人全为ヴァルカニア军队，数量和强度都远远超过普通野怪。在国境桥发生剧情战斗，之后过桥往北走来到アイ-ダ湖遗迹。

剧情战斗20

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且NPC全生存

战前选择“村の入口へ退却”，这样要达成COMPLETE会更加容易。敌兵的整体实力不强，不过NPC也较弱，要让至少两名队员不断使用回复魔法来确保他们的安全，主角和另一名队员则负责清理近处的敌人。ヴァレリ-的攻击力较高，与其对峙后要注意给我方角色进行回复。

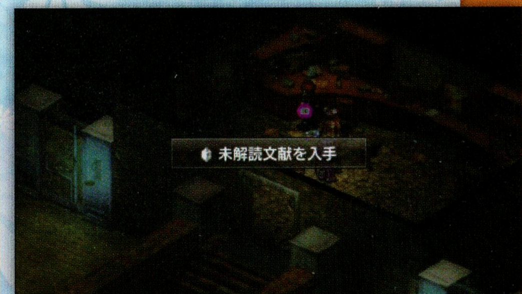
剧情战斗21

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

比较有难度的一场战斗，敌人的魔法单位很多，并且离我方距离较远，可以让レムス装上“间接射程アップ”和“ナイトメア”两颗魔石，用来狙击远处的敌人。如果运气好将敌人催眠了就立即换目标，当然第一目标是对方会使用回复魔法的僧兵。主角主要负责吸引近处敌人的火力，剩下两人主要负责回复和辅助工作，等远处的魔法单位消灭得差不多了就可以开始总攻了。

アイ-ダ湖遗迹

遗迹里比较暗，一开始所有门都无法启动，直接上楼进行剧情战斗，战斗结束后在里面的房间调查闪光点获得“未解读文献”，调查桌上的物品获得“小型魔动炮”以及说明书。剧情战斗中获得的“エナジ-クリスタル”可用来开启无法启动的门，战斗中得到足够多的话就可以拿完这里的所有宝箱了。离开遗迹，返回国境桥时进入剧情战斗。



剧情战斗22

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人并获得8个以上エナジ-クリスタル

想达成COMPLETE难度较高。BOSS巨大的本体会使用单体和群体攻击，并且会不断给周围的电球加上攻击无效的护盾，用物理攻击命中本体后会出现一段时间的倒计时，在该倒计时内本体会暂时停止给电球加护盾，必须趁这个空档干掉四周的电球。每过一段时间，本体会从尾部放出铁球，铁球要滚到凹槽中才会变成电球，打倒电球后可获得道具“エナジ-クリスタル”。四周有电球的情况下，本体一旦受到伤害，电球还会使用攻击我方一名角色并给本体回血的技能，可以说只要有电球基本就不可能打倒本体。在本体倒计时的时候，再次攻击本体可以延长该倒计时，虽然会受到电球的攻击，但是为了消灭残血的电球有时候也必须这样做。本战的难点在于如何处理队伍的分工，建议主角主要负责收拾电球，レムス负责攻击本体以及破坏电球的护盾，另外两名女性角色一人负责回复，一人负责使用魔法打残血的电球。一周目追求过关即可，COMPLETE可等到二周目再来挑战。

剧情战斗 23

COMPLETE条件：倒计时为0之前全员从脱离点逃脱

本战的主要目的是从混战的两只军队中逃脱，逃脱点就在地图右侧。一开始两只军队都会冲到桥中央，解决掉离我们较近的两个弓箭手之后让所有人都冲到桥上去。在离两支混战的部队一段距离时让除主角外的其他人待机，レムス开始远程攻击对岸的法系职业，另外两人做好回复和辅助工作，主角则负责捡漏多拿经验。一段时间后トリシア出现，选择“无事でよかった、と暗号を打つ”→“正しいと思うことをしているだけだ”，这样她就不会有所行动。

废村

返回驻地，利用传送点来到オ－ディネル，往北前进进入剧情战斗，之后通过隐藏通道（石头的右边）来到废村，对房间内的マギ－使用“小型魔动炮”触发剧情，然后睡觉，夜里起来调查村子东北的幽灵，返回マギ－的屋子再睡一觉，第二天和マギ－对话后返回マ－キュリア（如果晚上调查过幽灵，白天可以在幽灵的位置找到“魔法原理の书”）。

剧情战斗 24

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且NPC全生存

这场战斗每隔一段时间敌人就会有增援部队从树林中出现，首先用魔法快速干掉上方的法系职业，两名近战职业以最快速度清理近处的敌人，弓箭手则优先对付射程内最远距离的敌人。一段时间后，几乎没有还手能力的NPC军队出现，基本受到3次攻击就会被打倒，如果回复道具足够的话这里建议直接使用道具，这样就可以继续咏唱攻击性魔法清敌，以最快速度清除敌人过关，战线拉长了对我们十分不利。

カフマ－ンの泷

在マ－キュレイ王城和アリシア对话，然后前往オ－ディネル东边的カフマ－ンの泷，途中会进入剧情战斗，战斗结束后和レオナ对话继续前进，在守军处和アルフォンス对话，然后和同伴对话几次后敌人出现，再次进入剧情战斗，之后继续往东走就能到达目的地，在カフマ－ンの泷前使魔会设置传送点，可以先传送回去回复后再继续前进。开启入口的门之后进入剧情战斗，战斗结束后在B1F调查光源获得“泛用エネルギ－パック”，然后拿走左边桌子上的纸条，回答“天使に対する兵器を作る”、“天使に气付かれなくするため”、“反応をかぎつけて天使がやってくる”。

剧情战斗 25

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且NPC全生存

杂兵数量不算多，用魔法可以轻松解决掉，不过那个大家伙的攻击力非常高，而且第一目标是NPC，因此一开始可以让我方角色挡在NPC四周阻止大家伙的进攻。如果回复能力够强的话也可以故意让大家伙去攻击NPC，其他成员则迅速清理小怪，只要保证NPC每受到一次攻击后都给她回血就非常安全。大家伙防御力较高，可以用魔法来对付。

剧情战斗 26

COMPLETE条件：倒计时为0之前军旗不被破坏且全灭敌人

军旗的耐久度很低，两三下就会被敌人破坏，因此最好让主角学会特技“おとり”开场就使用，让自己成为敌人的靶子。将ノ－マン的HP削减到一定程度时下方出现敌增援，将其击败后敌人就会开始撤退，等敌人全部脱离战场即可，当然也可以乘胜追击多捞点经验。

剧情战斗 27

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

比较简单的一场战斗，开战后有两个倒计时，其中读条的倒计时到15时宝箱就会陆续开始消失，建议一开始拿掉离队伍最近的两个宝箱。远处的敌人直接用魔法搞定，如果学会了圣属性魔法ホ－リ－会对战斗很有帮助。完成战斗后如果倒计时还有剩余，可以抓紧时间回收其他宝箱，该区域一共有6个宝箱。

カフマ－ンの泷

返回自己的驻地，在家门口发现レオナ，对话后其加入队伍，之后调查1楼左侧的揭示板可以更换出战队员。在1楼将“泛用エネルギ－パック”交给マギ－后回屋睡觉，第二天前往マギ－的房间触发剧情，之后选择谁同行都无所谓，因为之后可以随意更换队员。和マギ－对话并选择“はい”后她成为同行人，之后再次前往カフマ－ンの泷。传送过去后先往左走来到高台后マギ－离开队伍，然后进入カフマ－ンの泷，到地下按下开关后返回高台进入剧情战斗，之后到左下方触发剧情后返回自己的驻地进行休假。

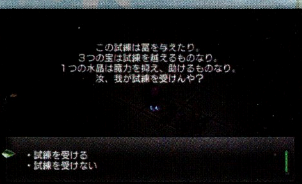


剧情战斗 28

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人并打倒天使

这场战斗依旧有两个倒计时，读条的倒计时为0时天使就会逃跑，想达成COMPLETE就必须在此其间打倒天使。地图左右的怪兽会相互攻击，建议优先攻击右侧使用法术的怪兽，否则全体攻击魔法会增加我们的治疗压力。攻击目标最好选择残血的敌人，保证一刀一个，节约时间来对付下面的天使。天使的魔法攻击范围很大，不过威力不算太大，实在不行就让两个角色负责回复工作。天使防御力较高，不过血量不算太多，如果能抽空使用5级魔法攻击还可以进一步提升攻击效率。

サンセ－ル地下遗迹



休假结束后传送到サンセ－ル，进入村子进行剧情战斗，之后从村子里的入口进入遗迹。调查遗迹中的球可以玩小游戏，屏幕上会在各个方向出现随机按键，玩家要在限定时间内同时输入方向和按键，全部输入成功就可以获得三把用来开启挡住宝箱的铁门的钥匙，每错一次可获得的钥匙就减少一把。将每一层的水晶破坏掉后进入最底层发生剧情战斗，之后调查左边房间闪光点获得“未解读文献”，调查桌子获得“魔导炮设计图の一部”。

剧情战斗 29

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且NPC全生存

本关战斗压力还是比较大的，远处的法系单位会使用范围攻击魔法。倒计时到30时我方增援部队出现，不过实力很弱，不但不能指望他们帮忙，还要时刻注意他们的安全，否则就无法达成COMPLETE了，一定要在援军出现前干掉所有的法系单位，敌方的近战职业可以让主角一人吸引火力。

剧情战斗 30

COMPLETE条件：倒计时在12以上破坏センタ－コア

四周的机器每隔一段时间就会向中央的核心传输能量球，如果能量球到达中央，核心就会使用威力强大的协力魔法。战斗开始后先让负责近战的两名成员对四周的机器进行破坏，破坏2～3台后便可以开始攻击中央的核心。四周的机器被破坏后过一段时间就会复活，负责远程攻击的レムス主要作用就是控制四周机器的数量，剩下的一人主要负责使用1级魔法打能量球，可抽空给近战职业加上提升攻击力的魔法。

トロックメア



离开サンセ-ル后一路往北走会发生3场剧情战斗，之后和アルフォンス对话，在アイ-ダ国境桥再次发生剧情战斗，过桥后继续前进触发剧情战斗，战斗后往南走触发剧情，之后继续剧情战斗（由于一路剧情战斗数量较多，务必带上足够的药品后再前进，消耗过大时记得回村子休息和补给）。战斗结束后进入トロックメア，与桥上的パメラ一行人对话，在宿屋睡觉后往西走来到收容所（这里可以先前往オ-ディネル北部触发救ヴァレリ-的EX战斗1，成功解救的话可以完成ヴァレリ-的命运剧情，同时ヴァレリ-加入队伍）。

剧情战斗 31

COMPLETE条件：倒计时为0之前我方全员脱离战场

这一战我方增援会不断出现，一开始解决掉远处的法系单位和弓箭手就可以全员前进了。在到达对面时先让我方的弓箭手和魔法师撤退，主角和另一个近战职业负责断后。需要注意的是本战敌人也会不断增援，需要控制好杀敌的速度。

剧情战斗 32

COMPLETE条件：倒计时为0之前我方全员脱离战场

和前一场战斗差不多，不过这次敌方阵营中多了个ヴァレリ-，而且我方初期增援部队较少，建议开战后先用协力魔法解决掉近处站位密集的敌人，然后再解决掉远处的法系单位，之后行进就没什么阻碍了。由于ヴァレリ-会被我方援军拖住行动，没什么机会对我方成员进行攻击，是否打倒他就看玩家自己的喜好了。

剧情战斗 33

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

这场战斗一周目想要达成COMPLETE难度很高，アルフォンス能力很高可以不用管他，但他身边的两名守卫能力平平，想保住他们的话一定要第一时间给他们加上物防和魔防。开战后所有近战敌人都会冲到桥附近攻击NPC，可以趁机使用协力魔法快速灭敌。不过要这样做的话，就必须队伍中4名角色都有足够的MP以及学会了足够高级的魔法才行。开战一段时间后，后方开始出现敌援军，将敌方ミュンツア-打倒后援军停止出现。ミュンツア-能力很强，被攻击后还会进行反击，攻击力也很高，建议在消灭桥附近的敌人时故意留下1～2个给两名护卫打，否则两名护卫会转身攻击ミュンツア-，被反击死的几率很大。

剧情战斗 34

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人之后再打倒マウラ-

敌方部队中靠近マウラ-的两名魔导兵会使用威力巨大的协力魔法，一定要第一时间干掉其中一人，否则我方要不了多久就团灭了。桥上的4名弓箭手可以暂时无视，先用协力魔法干掉マウラ-周围的护卫，近战职业也可以用大范围的特技来作战。右上方的僧兵会使用高级回复魔法，可抽空干掉。

剧情战斗 35

COMPLETE条件：倒计时为0之前打倒35名敌人且アルフォンス的击破数在8以下

本战的难点在于倒计时为0以前要干掉35名敌人。マウラ-会撤退可以无视他，一开始成堆的敌兵可以靠协力魔法和主角的范围攻击特技来搞定，一段时间后アルフォンス会作为我方援军出现，他的能力非常强悍，拥有连续攻击的他砍杂兵一刀一个，为了控制他的杀敌数，可以故意将离他较近的敌人留给他杀，主角和另一名近战主力前往左侧和下方守路口。弓箭手自然负责捡漏，法系职业则可以先读好魔法等着，看アルフォンス离哪个路口近就优先秒掉那个路口出现的敌人，这样アルフォンス就会朝另一个有敌人的路口前进，等他快到另一个路口时再在故技重施，就可以让其在两个路口之前来回走动控制其杀敌数了。

剧情战斗 36

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人后再打倒シンシア或メリ-ヌ

マグナス能力较强，还有分身技能，加上攻防后基本就没什么危险了，不过パメラ的能力很弱，一定要第一时间给她加上物防，并保证其受到伤害后立即给她补满。召唤兽能力不强，物理或魔法攻击都能应付，一段时间后マグナス会带着パメラ开始脱离，此时重点狙击挡住他们道路的召唤兽。当两人跑到分叉路口位置，メリ-ヌ会开始使用“召唤”技能召出新的怪兽，第一时间打掉即可。将シンシア或メリ-ヌ任意一人打倒后结束战斗。

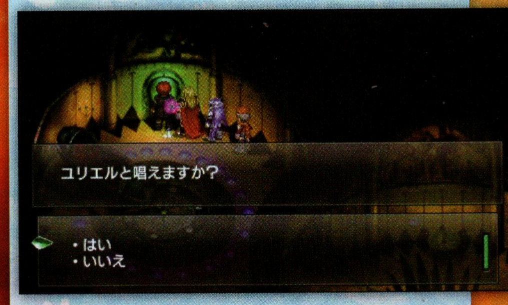
EX战斗 1

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

一开始ヴァレリ-处于被围攻状态，建议让主角使用特技“ダッシュ”后冲过去帮忙，法系职业第一时间给ヴァレリ-加好双防，ヴァレリ-攻击附带吸血效果，如果我方治疗不吃紧角色的话还可以给ヴァレリ-加上物攻提高生存率，然后在主角冲到ヴァレリ-身边之前全程保持咏唱回复魔法，这样ヴァレリ-基本就安全了，等ヴァレリ-突围成功战斗也就没什么难度了。

希望の遺迹

在收容所里睡一觉后前往トロックメア北部的希望的遗迹，依旧朝着地上有黄色标识的路口前进，在拿使魔之卵的房间调查门口贴着的纸，然后到里面的房间调查球状物，调查打开的球状物获得“エクスクリシヴロッド”和“研究记录”，然后在对话中看过所有的项目，离开遗迹时进行剧情战斗，战斗之后获得“アキエルの记忆の结晶”、“メダリオンの右半分”以及“Bペンダント”。CG之后调查地上红色闪光点获得“エクスクリシヴロッド”，然后前往トロックメア对パメラ使用3个“未确认文献”，对话后返回自己的驻地开始休假（在トロックメア桥上和パメラ对话完后往北走，在分岔路触发救女装マグナス的EX战斗2）。和驻地中央的料理人对话可以雇用他，其他城镇也会有可雇用的厨师，雇用之后就可以在左侧区域的餐厅吃到各地的特色料理了。



剧情战斗 37

COMPLETE条件：倒计时为0之前打倒アキエル且ブリュンティ-ル存活

一开始天使有保护罩，此时所有攻击对他造成的伤害都很低。天使会不断往地图下方移动，移动到尽头就会脱离场景导致GAME OVER，因此在这之前一定要学会“足留め”这个特技，要尽量阻止天使的移动。天使被ブリュンティ-ル攻击之后保护罩就会消失，要趁此机会对其猛攻，可以在牵制天使的阶段先给主攻队员加好攻击力。



EX战斗 2

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

非常简单的一场战斗，敌人只有两只大型魔兽，虽然マグナス身着女装，但能力依旧强劲，“分身”发动的几率非常高，基本不用担心他的安全，全力攻击魔兽即可。

ラインファルツ基地



休假结束后到1楼研究室对マギ-使用“アキエルの记忆の结晶”，之后前往サウドリック北部的ラインファルツ基地，在研究员的房间里调查上方的衣橱获得“使い魔のコスチュ-ムE”、调查衣橱右边的柜子获得“ブラスト研究报告书”、调查中间的桌子获得“投影装置”。离开房间后进行剧情战斗，之后返回自己的驻地入口处触发剧情战斗，战斗之后メリ-ヌ存活的话与她对话并选择“居させてやる”，与1楼的シドニ-对话后开始休假。休假结束后晚上到1楼和メリ-ヌ对话，然后返回自己屋子睡觉，第二天对マギ-使用“投影装置”。再次睡觉后来到1楼发生剧情战斗，之后和フレ-ネ对话两次，CG过后调查装置，选择“记忆情报の阅览”，看完里面全部内容触发剧情（如果使魔的知力、魔力、话术、亲和达到5，器用和积极达到2，看过“精神干涉术について”这项后就可以学会“精神干涉术”），然后前往顶层メリ-ヌ的房间，剧情后睡觉，之后自动前往マ-キュレイ王城。

剧情战斗38

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

一开始我方处于被围攻的局面，优先加好物防魔防对付近战职业，我方两名近战职业够强的话，两轮大范围特技下来就可以搞定近处的大部分敌人。远处的法系单位不容易被弓箭手打到，可优先考虑回复，等消灭完近战敌人后再慢慢对付远处的敌人。

剧情战斗39

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭所有敌人后再打倒团长

想拯救メリ-ヌ的命运就必须在此战中保护她不被干掉。开战后依旧是先给メリ-ヌ加物防和魔防，然后不停咏唱回复魔法保证其随时处于满血状态。敌方的リッチ会使用降低我方咏唱速度的魔法，要第一时间干掉，如果学会了圣属性魔法ホ-リ-可在本战中对敌方亡灵系单位使用，收效很大。

剧情战斗40

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭所有敌人后再打倒レジ-ナ

这一战的首要目的是保护マギ-的安全，停止敌人行动的魔法バインド可对离マギ-较近的大型魔兽使用，主角和另一名近战职业使用特技ダッシュ快速移动到门前挡住大型魔兽和レジ-ナ，然后就可以慢慢清理完杂兵后再干掉レジ-ナ达成COMPLETE了。

メリ-ヌ的精神世界

剧情后离开マ-キュレイ王城触发剧情战斗，战斗后自动返回メリ-ヌ的房间，对パメラ使用“メダリオンの右半分”，剧情后在1楼和マギ-对话获得“クロスストーン”，之后前往メリ-ヌ的房间，和パメラ对话后进入メリ-ヌ的精神世界（使魔必须学会精神干涉术）。追赶メリ-ヌ，然后在メリ-ヌ家前使用“メダリオンの右半分”进入剧情战斗，战斗结束后和メリ-ヌ对话并对她使用“クロスストーン”，之后自动回到驻地。CG之后在1楼得到“魔力波探知机”，和マグナス对话选择“仲间にする”后其加入队伍。对マギ-使用“魔导炮の设计图の一部”后前往マ-キュリア王城，在王城见过アシリア后准备前往バルトリック寨。



剧情战斗41

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

这一战パメラ会主动往我方队伍靠近，不过マグナス会冲到敌群里去，因此一定要第一时间给他回血，回复魔法加不过来的话就同时使用道具吧。リッチ和プチドラゴン可以用圣属性魔法和冰属性魔法快速打掉。パメラ脱离初期敌人的追击后，团长会从树林中召唤3只小怪，不过实力不如アンデッドナイト，注意好回复即可。需要注意的是アンデッドナイト的魔法抵抗力很高，经常都会出现打不到的情况，为保险起见可以让两名队员来使用回复魔法，主角使用特技ダッシュ后以最快速度冲过去救援，另一名队员使用5级ホ-リ-，只要命中基本就是秒杀。



剧情战斗42

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

本战我方只有主角一人出战，一开始给自己加好攻防，趁另一个分身咏唱魔法之际快速削减其中一个分身的体力，HP不够就用道具“圣母の秘药”直接补满。本战要过关没什么难度，但是想要达成COMPLETE非常困难，建议等二周目后再来挑战。

バルトリック寨



先传送到オ-ディネル，往东北走来到レブラント，使魔会在这里设置传送阵。进去休整并保存记录后朝西边的バルトリック山前进。バルトリック寨入口处发生剧情战，进入寨子后再次进行剧情战斗，战斗结束后先在寨子里休息并保存记录，然后从下方的门离开，之后倒计时开始，需要在倒计时到0之前赶到山顶，否则就会GAME OVER，不过时间相对比较充裕，途中的几波杂兵战不用打得太急，宝箱要趁现在回收，否则战斗过后就没有了。到山顶后进入剧情战斗，战斗结束后调查魔动炮获得“魔动炮エネルギ-”，然后选择“精神干涉术を实行する”进入レジ-ナ的精神世界。剧情后和レジ-ナ对话，第四次选择时不选“现实を见ろ、と言う”，第五次选择时不选“レジ-ナは奴に精神支配されている”就可以改变レジ-ナ的命运，之后レジ-ナ加入队伍。

剧情战斗43

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

只有5名敌人的杂兵战，战斗结束后可以先给队伍用上各种提高能力的辅助魔法后再进入寨子。

剧情战斗44

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

由于一段时间后会触发剧情，因此不用浪费回复魔法在アルフォンス身上。战斗时如果使用了道具“メダリオンの右半分”的话，战斗结束后アルフォンス就不会死，同时也达成了他的命运剧情。杂兵能力不高，给全员加上魔防后基本就安全了。由于这一关地形对弓手不利，因此可以考虑让レムス负责使用回复魔法，フレ-ネ则负责搞定远处的杂兵，主角和另一名近战职业负责搞定左边的シモンズ。

剧情战斗45

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

这场战斗主要目标是远处的召唤师。每隔一段时间，她们就会召唤出召唤兽，不过只要将其打倒，由其召唤出来的召唤兽也会跟着消失，因此全员咏唱攻击性法术快速搞定所有召唤师后再对付レジ-ナ就能轻松获胜。



レブラント



返回バルトリック寨发生对话，然后回到自己的驻地，在屋门口和メリーヌ对话选择“よろしく頼む”后メリーヌ加入队伍。休假结束之后在1楼发生剧情，之后选择队伍成员，然后传送到トロックメア，往北边的アイーダ湖方向前进（想更换队员的话需要传送到サンセール然后往北走，和这里聚集的成员对话即可更换）。途中会遇到守军，靠近后进入剧情战斗，战斗结束后前往レブラント，进城后再次进入剧情战斗，完成后返回自己的驻地睡觉，然后前往マーキュレイ王城和公主对话，之后开始休假。休假结束后再次前往マーキュレイ王城和公主对话，返回驻地在食堂和大家商量对策，然后睡觉，第二天到マーキュレイ王城告诉公主自己的选择。

剧情战斗46

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

对方有数量众多的僧兵，协力回复魔法几乎可以保证对方的近战单位无伤，因此一定要尽快解决掉他们。一段时间后バウアー带着援军从右上方登场，增援部队的近战单位有两回，甚至是三回攻击，威胁不亚于高攻击力的バウアー，辅助和回复工作一定要跟上。将杂兵全灭后，我方增援从右上方出现，不过此时只剩下一个バウアー，有没有援军都无所谓了。

剧情战斗47

COMPLETE条件：倒计时为0之前打倒シルヴァネール

本战守军的站位占绝对优势，不过没有使用回复魔法的僧兵，如果实力够强可以使用极端战术，除主角前冲吸引火力外，其余角色加上魔防后直接使用5级魔法轰杀シルヴァネール，几轮下来就可以结束战斗并达成COMPLETE。

クラスダール北部遗迹

选择完路线后传送到サンセール进入剧情战斗，之后自动返回驻地，剧情后获得“遺跡への地図”，然后从クラスダール往リーゼル方向前进，在一个有水池的地方使魔会出来指路，之后进入池子左边的树林，往下走可以找到石门，开门进入遗迹。进入遗迹往深处走，一共会遭遇两场剧情战斗，之后调查房间里的桌子获得“Bレポート”。返回驻地对パメラ使用“Bレポート”和“エクスクリシヴロッド”，睡觉后和パメラ对话获得“エクスロッド改”，之后从バルトリック寨西部前往アイゼンヴァント寨。

剧情战斗48

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

一开始需要让主角靠近トリシア，过桥后和トリシア对话并选择“召喚术を解約することは可能だ”→“やるしかない”，之后胜利条件变成打倒トリシア后全灭敌人，否则敌人是会不断增援的（在和トリシア对话前将她打倒的话会直接GAME OVER）。这一战难度还是比较大的，我方一开始被敌人包围，近战单位离我方很近，一定要保证我方主力回复职业远离敌人近战职业的攻击范围，否则被打晕了很容易导致团灭。建议在开战前就加好各种强化魔法，主角一开始就往トリシア的方向走，其他人用强力魔法为主角开路，触发剧情并打倒トリシア后敌人会开始撤退，之后就可以一边回复一边战斗了。

剧情战斗49

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且回收所有宝箱

靠近ビームカノン的射程范围后炮台就会开始蓄力，一段时间后发射，在前进时需要躲到左右两侧的凹槽里才能避免受到伤害。ガーディアン会在我方角色靠近之后行动，可以先用魔法干掉它们，不过魔法抵抗力很高，很容易出现打不中的情况。破坏炮台本体后负责填充能量的把手会自动损坏，不过把手损坏的同时宝箱也就无法开启了，因此必须在破坏炮台前拿取宝箱。这一关慢慢打的话毫无难度可言，不过想达成COMPLETE就非常困难了，要活用特技ダッシュ快速行动脱离炮台的射程范围去拿宝箱。

剧情战斗50

COMPLETE条件：倒计时为0之前破坏所有增援装置后全灭敌人

这场战斗中只有一个大炮台，不过四周的增援装置每隔一段时间就会召唤出魔法抵抗力极高的ガーディアン，但只要将大炮台的把手破坏掉，增援装置就会失效，战斗就会变得非常轻松了。

アイゼンヴァント寨

进入寨子前陷入敌人的包围，进入剧情战斗，进入寨子后再次进入剧情战斗，之后可以使用屋子里的床补充体力，记录点暂时无法使用，上楼后再次进入剧情战斗，战斗结束后获得“メダリオンの左半分”。返回驻地和トリシア对话后其加入队伍，睡一觉后前往マーキュレイ王城和公主对话，之后返回驻地对パメラ使用“メダリオンの左半分”后获得“暗封じのメダリオン”。和シドニー对话后进入最后的休假，这次的休假里可以对满足条件的同伴进行告白。休假结束后获得“ブレスレット”，返回自己的屋子获得“魔法消去装置”，返回1楼触发剧情后从アイゼンヴァント桥往西北方向的アイゼンヴァント山前进。

剧情战斗51

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

虽然被包围，不过敌人数量不算太多，一人前冲吸引火力，一人负责断后，另外两人负责回复和法术攻击，可以比较安全地完成战斗。此战结束后如果离开寨子再进入的话还会被少量敌兵包围，因此提前准备好充足的药品一口气打完下一场战斗吧。

剧情战斗52

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭除バウアー、ルーミス以外的敌人

敌人近战单位不会主动进攻，加上本战数量最多的是威胁不大的弓箭手，因此可以全程靠魔法来解决问题。ルーミス会使用降低咏唱速度的魔法，不过威胁不大，全灭杂兵后触发对话，选择第一项后结束战斗。

剧情战斗53

COMPLETE条件：倒计时为0之前打倒ルードヴィッヒ

召唤兽会使用エナジーレイン和ドレインクラウド这两招，前一招攻击范围为全屏，一定要提升魔法耐性才能避免受到大伤害；后一招为召唤一团雾缠在其中一人的身上，每隔一段时间造成固定100点伤害，用1级ホーリー就可以把雾打掉。召唤兽的这两招都附带吸血效果，并且行动较快，因此一定要在短时间内有足够的伤害输出才行。建议让近战队员使用特技“見切る”和“バーサーク”，虽然后面个技能在攻击后会掉血，但只要回复能跟上绝对物超所值，回复魔法来不及用就直接道具流吧。

アイゼンヴァント山

通往アイゼンヴァント山的路被挡住了，需要从水池下方绕到而行。进入洞穴后从3F可以到达洞穴外，清理杂兵后进入洞穴另一侧，再上楼到5F可以看到记录点，从记录点右边出洞进行剧情战斗。战斗之后和ルーミス对话，然后返回记录点往下走就能到达山顶再次进行剧情战斗，战斗结束后靠近ヴェスター使用“魔法消去装置”，接着就是最后的战斗了，完成战斗脱出异界就可以欣赏结局了。

剧情战斗54

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

一开始有倒计时，要在倒计时结束之前打倒下方的4个アークデーモン。这一战所有杂兵的魔法抵抗力都很高，魔法打不中的情况非常常见，不过只要用高等级ホーリー来攻击，只要命中基本都能秒杀。打倒全部アークデーモン后倒计时消失，接下来就可以慢慢料理剩下的敌人了。这一战敌人数量不多，而且离我方队伍初始位置较远，给全员加上魔防后就基本没什么威胁了，NPC的实力够强，加上攻防基本就不用管那两个人了。

剧情战斗55

COMPLETE条件：倒计时为0之前打倒ヴェスター

战前该用的辅助魔法都全部用上。一开始敌人不会行动，可以趁此机会用魔法清理掉周围的杂兵。ヴェスター的攻击附带毒属性，解毒药要带够。打掉其一定HP后触发CG剧情，再打掉一定HP后进入第二阶段的战斗。

第二阶段所有敌人就会开始进攻，变身后的ヴェスター会不断放出炸弹，一定时间后自动爆炸，波及范围较广，伤害不算太高，让主力近战职业上去扛住即可；普通攻击对单体，但范围较广，依旧附带毒属性，而且眩晕率非常高，建议使用特技“见切る”后再上去扛。每隔一段时间会使用ダークフォース这个技能，使用后随机在一个人脚下出现攻击范围，此时要立即离开，越远越好，因为实际攻击范围远远大于标识的这个范围，而且离标识的中心越近，受到的伤害越高。将其HP削减到一定程度后会追加较大范围的踏地攻击，靠近它的近战和中距离攻击的职业都会受到波及。建议一进入第二阶段后就用特技“见切る”和“バーサーク”发动猛攻，回复一定要跟上，尽量速战速决，拖得越久对玩家越不利。

剧情战斗56

COMPLETE条件：倒计时为0之前打倒ヴェスター

战斗前自动全恢复，本战要求主角不能死亡。开战后上方会出现3个ヴェスター的分身并不断往下移动，此时要阻止分身移动到最下方的时空之穴。分身的实力不强，而且有些分身还会在途中咏唱魔法，我们有足够的时间来阻止他们到达目的地，分身会无限出现。下方左右两侧的手需要破坏掉，不过手受到攻击后会使用反击技“Aアッシュカウンター”，会将自己受到的伤害原数返还给攻击者，因此治疗一定要跟上。消灭一只手后，左右两侧出现ダークマター，同时头部开始进行攻击。消灭两个ダークマター后，上方左右路口便不会再出现分身，不过一段时间后会自动复活，如果分身消灭得顺利的话就可以无视这两个东西直接攻击头部了。头部的普通攻击为群体攻击，范围较广，技能攻击的威力约为普通攻击的两倍，另外还会使用“魔宴”，其效果为对单人连续使用炎、冷、地、风四种属性的最高级魔法，魔防工作一定要做好。最后要注意的是主角不能阵亡，随时保持他的HP在300以上吧。



二周目新路线

ラインファルツ基地

剧情战斗45之后的休假结束后再次前往マーキュレイ王城和公主对话，返回驻地在食堂和大家商量对策，进入食堂前管家告诉主角有人带来了デュルクハイム方面的消息，离开房间在花园左下角找到藏在这里的人，对话后获得贵重品“知人？からの手纸”。睡觉后出现选项，选择“昼间に渡された手纸を読む”，第二天面对公主的提问时会多出“自分たちが行けばいい”这个选项，选择后就可以进入新路线了。

返回驻地后部分人决定跟随主角前往デュルクハイム，另一部分人选择了留下来。返回房间睡觉，夜晚公主造访并表示一直与主角同行的レムス是自己的双胞胎弟弟，之后主角决定让レムス留在这里和姐姐一起发展王国。

第二天离开驻地通过传送阵来到デュルクハイム领地，在房间内和ルードヴィッヒ对话的第四次选择“默って话を闻く”→“条件を受け入れる”接受他的条件（如果不接受就会进入剧情战斗D1，战斗胜利后进入结局3）。对话完毕后返回自己的房间，对着记录点旁边的空桌子使用“ドールハウス”，之后トリシア造访，对话并解除她召唤师的契约后トリシア加入队伍。



第二天和ルードヴィッヒ对话，然后返回自己的房间选择队伍成员，之后离开基地往东南方向前进，在アイーダ国境桥进行剧情战斗，完成战斗后和マウラー对话，往基地方向前进遇到カーギル队长，往西北方向前进在アイーダ湖附近接受护送任务，调查下方的绳子来到山下，一路护送特殊工作部队前进，在遗迹附近遭遇剑圣师徒进入剧情战斗。

剧情战斗D1

COMPLETE条件：打倒ルードヴィッヒ

虽然对方只有一个人，但实力却很强，攻击力高不说并且装备有魔石“连续攻击·改”，可一次性进行3回攻击。建议主角一开始选择防御，法系职业一人负责回复，一人负责加物防，要是主角的能力不强的话就不要进行攻击了，全程防御，让远程和法系职业来攻击比较保险。



剧情战斗D2

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

刚开始敌人数量不多，不过每过一段时间敌人就会出现增援，将ベイカー将军的HP削减到一半以下时他会撤退，之后增援就会停止出现，因此优先解决掉法系职业后就开始全力攻击ベイカー将军吧。圣属性魔法“ホーリー”的咏唱时间短，配合魔石“魔法复射+2”有较大几率可以一次性给敌人造成非常可观的伤害。ベイカー将军开始撤退后，イライザ会带着一批兵力作为敌方最后的增援出现，此时将攻击目标瞄准这批敌人即可。等ベイカー将军的兵力撤退完毕后，イライザ也会带队开始撤退，不想对以前的同伴出手就让她走吧，不过如果在这里放过她会导致某几个结局无法达成。

剧情战斗D3

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且3名特殊部队成员都存活

这场战斗的难点在于保护3名特殊部队的生命安全，敌人的弓箭手比较厉害且数量繁多，但威胁最大的还是后方的魔法师，单体魔法可对特殊部队成员造成接近300的伤害，因此一定要在对方使出魔法前解决掉。我方法系职业可以配上魔石“魔法复射+2”使用3级或4级的圣属性魔法“ホーリー”攻击，触发魔石效果的话可以实现秒杀。特殊部队成员的HP还算比较厚，加上还有一定几率防御弓箭手的远程攻击，因此不必太担心他们的安危，回复工作暂时由近战职业来担当，没有学会回复魔法的话就直接用道具来进行回复吧。倒计时到40时，特殊部队会开始前进，左下和中上部出现4名敌援军，都是弓箭手，之后倒计时每减少10秒敌人就会出现4名援军，依旧用魔法快速解决掉，和剑圣师徒的战斗各个击破即可。

オーディネル~クラスダール

战后和カーギル队长对话，返回基地途中先进入クラスダール北部遗迹，完成两场战斗后（参见剧情战斗49、剧情战斗50）调查房间里的桌子获得“Bレポート”，然后返回基地（可以和基地中央的マウラー大佐对话进行战斗训练，可用来提升等级以及刷戒指），在研究室对パメラ使用“Bレポート”和“エクスクリシヴロッド”。一觉醒来后先到右边的职务室和ルードヴィッヒ对话，然后到研究室和パメラ对话获得“エクスロッド改”。

通过国境桥后往北部的クラスダール前进，到达十字路口后往オーディネル方向前进，途中碰到レムス（要是之前打倒了イライザ、ヒエン和マグナス的话，对话时可选择“今から追いかける”，然后往右追到レムス，对话后进入剧情战斗D4），对话完或完成战斗后继续往南走，在通往オーディネル的路口发生剧情战斗，战斗结束后和カーギル对话，然后返回基地和マギー对话，接着返回寝室睡觉。

剧情战斗 D4

COMPLETE条件：全灭敌人

此战フレ－ネ会叛变为敌人，建议战前先将其移出队伍，否则叛变后会形成3对3的战局，对我方大不利。此战敌人只有レムス、レオナ和フレ－ネ三人，レムス和レオナ的攻击很容易将我方角色打成气绝状态，建议给主角和负责回复的法系职业装上魔石“气绝ガ－ド”，这样就不会被对方限制行动了。当レムス或レオナ战斗不能时，フレ－ネ会使用复活魔法，因此此战的第一狙击目标是フレ－ネ。

剧情战斗 D5

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且3名特殊部队成员都存活

开场时敌人数量不多，优先干掉法系职业后就可以让主角冲到地图中央吸引敌人的攻击了。一段时间后，右侧路口シルヴァネ－ル带着3名手下作为敌方援军出现，此时要尽快派遣成员前往进行歼灭，优先解决弓箭手防止敌人攻击特殊部队。再过一段时间，下方路口クリストファ－带着3名手下作为敌方援军出现，此时让主角使用特技“ダッシュ”后立刻南下吸引火力，否则靠近南边入口处的特殊部队成员会非常危险。之后每过一段时间，右侧和下方的路口都会出现一名敌兵，不过威胁不算大，全力干掉敌人的两员大将后在路口留人吸引火力就可以保证特殊部队成员的安全了。

バルトリック山

醒来后到大厅触发剧情，之后回到寝室，和トリシア对话可以决定剧情的走向（详细请参见全结局达成方法），醒来后发现メリ－ヌ离开了队伍。再次睡觉后前往トロックメア宿屋和前大统领对话（这次对话也会影响剧情的走向），然后返回寝室睡觉，醒来后到大厅和ル－ミス对话，返回宿舍招集队伍向バルトリック山前进。

先传送到オ－ディネル往东北方向前进到达都市レブラント，然后再往西走到达バルトリック寨，从下面的门出去进入バルトリック山。到山顶触发剧情战斗，战斗结束后原路返回バルトリック寨（可在这里睡觉进行回复以及保存记录），从西侧出口一路前往アイゼンヴァント山，在山顶触发剧情战斗，战斗结束后和ル－ミス对话，然后返回洞窟往下走，与ヴェスタ－进行最终对决。



剧情战斗 D6

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人

比较有难度的一战，大部分敌人对魔法都有“消灭”效果，因此只能靠近战职业来冲锋陷阵。战前先给全员加好所有有利状态，如果有魔石“レギンレイブ”的话可以给近战职业装上。开战后让两名近战职业使用“ダッシュ”后冲到地图上方第一时间干掉名为ア－クデ－モン的敌人，不然等这三个敌人一起咏唱出大范围攻击魔法的话，有团灭的危险。敌人法系职业的咏唱速度很慢，发动第一轮魔法攻势大约在10秒以后，可以在这个时间里尽可能多地干掉正在咏唱的敌人，魔法攻势结束后立即进行回复，只要能撑过这一轮魔法攻势战斗就没什么难度了。每过一段时间魔动炮附近会召唤出一名敌人，在打倒死翼佣兵团团长之前是无法对魔动炮造成伤害的，对付死翼佣兵团团长就用最高级的圣属性魔法“ホ－リ－”来博运气吧。

剧情战斗 D7

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人



名为ア－クデ－モン的敌人不但会咏唱强力的魔法，而且还会不断给魔动炮提供能源，要在倒数为0之前必须全部解决掉，因此自然成了第一击杀目标。虽然对魔法都有“消灭”效果，但还是让トリシア装上魔石“魔法复射+3”后用最高级“ホ－リ－”来赌运气吧，只要命中就能一击必杀。其他成员可使用特技“ダッシュ”后兵分几路解决沿途的敌人，上方的ル－ミス和バウア－能力一般，可派一名成员前往协助。召唤兽虽然也会使用全体攻击魔法，但伤害不算高，做好回复工作就没有任何威胁性，只要在限定时间内清理掉ア－クデ－モン，战斗的胜利也就只是时间问题了。

剧情战斗 D8

COMPLETE条件：倒计时为0之前击破ヴェスタ－（蜘蛛型）

一开始ヴェスタ－不会有任何动作，先解决掉四周的召唤兽，注意不能让召唤兽进入左下的入口。将ヴェスタ－的HP削减一半后触发剧情，之后追加两只召唤兽援军，ヴェスタ－开始有所行动，不过可以让实力不俗的ル－ドヴィッヒ去抵挡，干掉召唤兽后可以保存实力等ヴェスタ－进入第二形态后再总攻。将第一形态的ヴェスタ－打倒后黑雾覆盖全场，此时需要使用贵重品“メダリオンの右半分”，之后让主角靠近ル－ドヴィッヒ获得贵重品“メダリオンの左半分”，使用后再次获得贵重品“暗封じのメダリオン”，在用过这个关键道具后第二形态的ヴェスタ－登场。第二形态ヴェスタ－的打法参见剧情战斗55.

ラインファルツ基地

宴会结束后来到基地东边的断桥，在这里和ル－ドヴィッヒ的对话将影响剧情的走向，选择“この大陆を导くのは自分だ”后进行和ル－ドヴィッヒ的单挑战。战斗结束后返回基地和カ－ギル对话，对话的选项依旧会决定剧情的走向，是否要打倒他就看玩家的选择了，剧情的具体走向依旧参见全结局达成方法。

剧情战斗 D9

COMPLETE条件：倒计时为0之前全灭敌人且3名特殊部队成员都存活

ル－ドヴィッヒ的实力非常强劲，战前要做好充分准备，建议此战给主角装上“气绝カ－ド”、“连续攻击”和“返し刃”三颗魔石，开战后使用特技“见切る”，然后用特技“强打击”强攻，自己HP低于一半后就直接用道具“圣母の秘药”加满，5次“强打击”之后ル－ドヴィッヒ的HP也所剩无几了，然后使用特技“バ－サ－ク”，最多两回合就能结束战斗了。

剧情战斗 D10

COMPLETE条件：无

敌人カ－ギル只会逃跑，开战后使用“ダッシュ”和“バ－サ－ク”可以对其造成一半以上的伤害，之后离开房间来到训练场。再次使用“ダッシュ”，然后移动到左边的机关处开启机关，这样可以最大限度阻止カ－ギル的逃离，然后就一路冲到カ－ギル附近再用一个“バ－サ－ク”完成战斗。

通关特典

通关后可保存记录，读取该记录后可在继承通关时获得的道具、戒指（只能保留52个）、防具和部分魔石。



本文译自日本作家海法纪光的同名作，有少量不影响原意的增删。作为《跨过我的尸体》的前传，本篇小说不会对游戏本身造成直接剧透，但玩过游戏的人阅读起来代入感更佳。

文 太照天夜子

跨过我的尸体

序幕

一位天女爱上了人间的男子——这，便是一切的开始。

皓月皎皎，青蓝的草堆中，有一只小小的螳螂。

它轻轻地摇动双镰，看上去似乎一动不动，不过只要定神细瞧，就会发现它那四条腿正在一步、又一步地缓慢挪动。那慎之又慎的模样，大概是它捕捉猎物时也不曾有过的，就连周围的空气，仿佛也被它的动作拉低了对流速度。不惜花费大量的时间，它也要慢慢地接近目标。

螳螂没有心脏，所以没有所谓“怦然心动”的感觉，但是现在，它从头顶的触须到踩着草地的腿，都透出一种近乎癫狂的快乐。避开风吹，划着圆，慢慢地、慢慢地……复眼凝视着的，是一只体型是自己两倍的绿色昆虫——一只雌性螳螂。

动物界司空见惯的求偶交配，对于雄性螳螂而言不啻是赌上性命的博弈，且它们之中的绝大部分都会在这场赌博中献身，至于螳螂的“想法”，我们不得而知。它悄悄地接近着，双镰的摇动好似催眠的舞蹈，一步一步地接近，并且当进入自己跳跃能力的极限距离时停止移动，蹬起强有力的后腿，跳向雌性螳螂的身体。

它成功地得到了那只雌性，遂了小小生命中执着的愿望，接下来的一瞬间，它的脑袋就飞离了身体。雌性巨大的颚门宛如铡刀，一口就咬断了雄性的脖颈。这只已经失去生命之火的雄性，尽管已经是一具没有灵魂的肉壳，但依然没有停止交配的动作。从人类的角度看，这委实是个恐怖而妖艳的场面。

一位女神从刚才便注视着这一隅的景象。散发着磷光的灵魂像极了萤火虫，慢慢落在女神的掌心，被淡淡的水色光辉包围的女神向灵魂发问。若将这灵性的发问付诸语言，那么即使穷极一万书卷也无法对其记录表述，但若付诸思想，却仅仅只是一个问题。

接受了女神的发问，灵魂如此答道：“昼暖锦帛，夜寒冰雪。凉风甘若醴，热血沸如潮。啖肉不思烦，不悔……”萤火微不自胜地轻轻摇曳着，女神向它轻轻吹了口气。

“此一生。”说完这最后一句话，灵魂升向了天国，此后留下的，只有一心不乱地啃噬配偶身躯的雌螳螂。

只有虫子们知道，这草丛的一角绿荫下消失的渺小生命并非孤零零地消逝。只不过，它们也只有在自己死亡之际，看到女神的那一刻才会知道。每每接管这些死亡的小生命时，女神的脸上都会浮现出近乎悲哀的憧憬。

女神倏然将目光投向侧面的破房子，一对男女的呻吟顺着风儿从昏暗的小窗里流淌出来。女神微微一笑，向着破房子低了低头，蓦地隐去身姿。

诅咒的姐弟轮舞

黑暗之中正在进行的，是自人类诞生以来男女就一直乐此不疲的原始互动。彼此亲昵的肌肤白得耀眼，男人笨拙而疯狂地索取，女人的手臂攀上男人的脊背，樱花瓣似的指甲嵌入对方的皮肤，留下淡淡的血痕。不久后，双手缓缓地垂落到一旁。

男人深深地吐出一口气，汗湿的头发贴在前额，女人的状况也与男人差不多。两人对视着，片刻，不约而同地“噗嗤”一笑。

“阿业，我的样子很奇怪吗？”男人笑着问道。

“你啊，像个孩子一样粘人，我又不会逃掉。”被呼作“阿业”的女人如此道着，以指作梳整理男人乱掉的前发。

“如今这世道，必须每天都过得无怨无悔啊。”

“说什么呢，天又不是明天就塌了。”

男人怜爱地将手攀上女人的后背，延展的指尖碰到了某种柔软的物事——那是一对翅膀，能够飒飒地拍打，乘风而行的羽翼。

“居然能娶到天女做妻子，老天已经对我好得过头了。所以即使再发生什么，也毫不奇怪了。”

“别说这种不吉利的话，我俩不管是明天、后天，还是以后无数的日子，都会一直在一起。”

看着无邪微笑的妻子，男子问道：“阿业，所谓的‘天国’，究竟是什么样的地方呢？”

“是个很无聊的地方。没有饥饿，也没有觅食；没有寒冷，也没有温暖。”

“这不是挺好吗？”男人一脸认真。

“怎么，你想去天国？”

“别说傻话了，我单纯问问。嗯，不过天上如果有许多许多像你一样的天女……”

还没等男人说完，女人就赌气地扯过被子，让男人的身体暴露在空气中。

“哎哟我错了，把被子给我吧。”

阿业吃吃笑着，抱紧了丈夫。

“天国……究竟在什么地方呢……”沉入梦乡的男子嘟囔着。



第一幕

天都在什么地方?

问山上居住的人，他们会回答说，天都在比山顶更高的云上；问海边居住的人，他们会回答说，在那无穷远的潮汐诞生之处、金星连接的天堂大路尽头，才是天都所在。凡人不是神，无法得知天的真相，自然也不会知道天都的由来。实际上即便是众神之中，知道天都由来的也极少——不对，应该是根本很少就会去考虑什么天都的由来。

云上的世界无所谓白天黑夜，有的只是众神的心血来潮。他们坚信天都是万古不变的神之城市，始于太初，并且会一直存在下去，垂于无穷。

太照天夕子是极少数知道“天都并非如此”的大神之一。现在，这位以赤色晚霞作裙带的女神俯视着下界的小屋，瞳眸里带着些许的哀愁。云下的世界是有时间的，从云间探出脸儿的月亮把光芒轻柔地洒在原野的独屋上，矮小的稻草屋檐下，一对白色的影子相依相偎。片刻的狂野后，是只有夫妇彼此才能听清的绵绵情话，不久又归于完全的静寂，只有熟睡的微微鼻息声。见此光景，女神那原本慈爱祥瑞的表情变得严肃起来，因为下界的那个女人的背上，毫无疑问地拥有一对翅膀。

“大事来报！大事来报！”

高亢的声音令夕子转过身去：“真聒噪。”

颤动着胡须跑过来的，是被称作“赤猫阿夏”的猫神，她向夕子禀道：“失踪的片羽阿业，打破禁忌下凡，而且还与人类男子结为夫妇。”

说完，阿夏眯起眼睛舔了舔嘴唇，又道：“那么该如何惩罚呢？拔掉翅膀扔进血池地狱？搬来大山压上三千年？还是说，给她戴上项圈，变成狗的身体……”冗余的期待和亢奋让她的说话变得像绕口令。

“都不是。”夕子冷冷地打断阿夏，脸上露出不满之色，向阿夏吩咐道：“让众神集聚天津宫。如果我没看错……阿业已经怀上孩子了。”

天津宫既是宫殿亦非宫殿。火与铁之神踏鞴阵内，为了满足六花御前的要求而建造的这座宫殿，其实能够根据到访的神明改变自身形状，但是其缔造者踏鞴阵内本人反倒知晓得不那么仔细。在六花御前的面前，宫殿会变为与女神匹配的冰宫，不仅如此，就连宫殿的支柱，也无一例外地化为美貌暴露的童男形象。端庄贞淑的六花御前见此景象浮现出怎样的表情，我们不得而知。不过从那以后，踏鞴阵内的身影就完全从天界消失了。缘因于此，很少神明能放下心中芥蒂，泰然使用天津宫。

今晚的天津宫为了向太照天夕子表示敬意，呈现出一副黄昏景观。以白云作地板，天花板化为暗红色，并流淌出夜莺的悲伤歌调。夕子端坐于宫殿的上座，一柱柱神明络绎集结在她的手边。一张座位上金光摇动，随即像一条长龙冲向高处，又幻化为人形落下，伴随着一阵暖风，一团人形的黑影端然就座。众神之中知书重礼的，尚且安静地端坐着，而在距离夕子较远的末席，那些活跃的神们已经觥筹交错，熙攘喧闹起来。

一股绿色的疾风吹飞了桌子上的酒，并扬起娇声熄灭烛台的灯火后，原地形成一个漩涡，待定身站稳，化作一位手持扇子的女神。那些端坐的神明们初看似乎非常安静，实际上，他们之中不少都紧紧地盯着夕子。那些视线就像是来自伏击猎物的野兽的眼睛，一双、一双、又一双。

夕子佯作不知，说道：“肃静。”

畅气、色气、酒气、杀气，盈满宫殿的各种各样的气，被夕子的一句话驱散。

夕子点了点头，邻座的三位女神各自向前走了一步。

“木曾春菜啊，你的恩惠掉落到了哪里？”

被夕子发问、戴着白帽子的女神扬起脸，在周围泛起浓郁的绿色馨香：“春天的恩惠，已经穿过我的指缝，待那月满之时，健康的春风就会诞生吧。”

众神顿时交头接耳，议论纷纷，既有皱眉低语的，也有称赞叫好的。赤猫阿夏不愉快地抖动起她的胡须，另一个人身兽面的虎神低低骂出“这个不知羞耻的女人”，阿夏将身体偎依在虎神的臂弯中。

然而春菜的预言尚未结束，她翻过手掌，凉爽的春风里又散出浓密的血腥：“风里有蛇。”

众神在春菜的风中看到两条螺旋交缠的蛇，它们沐浴着血液，头部咬合在一起，将彼此的牙齿插进对方的喉咙，像是要吃掉对方，又宛如相亲相爱地嬉戏。接着没有任何征兆地，风消失了，被吸入春菜的身体里，众神都眨了眨眼睛。

“常夜见阿风，你看到了什么？”夕子向另一位女神发问。

一位素装的白衣女神抬起脸庞，她的眼睛没有任何光辉，但也正因为如此，能看穿常人看不到的东西。她说道：“妾身看到，那宣告新时代的预兆，已经在那片大地上出生。莫能语者之司，莫能变者之司，将会治理天与地。”

“那征兆的是祸端吗？”红色鬃毛的兽面神以木讷的声音问道，他是身披铠甲的武神。

倏地，殿内暗了下来，伸手不见五指的黑暗里，火焰声劈啪作响，其中又透出男人们的呐喊声。混合着从各个角落传出的苦痛悲鸣，肉被烤焦，皮脂滴落。孩子的哭泣声从远处唐突地传来，虽然看不见，但是大家都感到眼前的某个肌体被砍裂，接着某个庞然大物轰然倒下。

当然这些并非现实，宫殿内重新恢复了光亮，血腥气和悲鸣声都消失不见，有的，只是阿风一心不乱的眼神。众神绷紧的神经放松下来，吐出一口长气。

“征兆不过是征兆。”发言的是武神雷王狮子丸，方才不自觉拔出的刀尚未归鞘，一脸艰险之色。

夕子继续向下一个女神发问：“卜玉壹与，你的宝玉中映出了什么？”

女童姿态的女神捧起那发出深邃蓝光的宝玉，说道：“我看到了一群孩子们。他们死去两次并出生两次，分离后又再聚首……”

“这种暧昧不清的卜卦之言我已经听够了。直接说最终会怎样吧！”抢白卜玉壹与的，是阿夏偎依着的虎神。

壹与浮出一丝不易察觉的微笑，轻轻摇动着宝玉：“天地间的一切生命都会受到这群孩子的影响，您也不例外，黄黑天吽丸大人。”被称作“吠丸”的虎神似乎在宝玉中看到了什么，先前板着的脸渐渐舒展开，随后发出大叫：“有意思，总算不那么无聊了。”

卜玉壹与退下后，宫殿中便嘈杂开了。不管他们表现出的是沉默、是哗然、还是憎恶，一样共同的东西都清晰地挂在脸上——那就是畏怖。待喧闹声渐渐平复，众神重新把目光聚集回夕子的身上，一个略显促狭的声音打破了沉默：“阿业……一个女神居然怀上了孩子哈。”

说话的是一个红脸老人，他倾斜葫芦，给自己把酒满上，继续说道：“神明下凡虽不是新鲜事，不过怀上人类的孩子……这可是开天辟地以来的空前‘壮举’。”“空前”一词让众神仿佛遭到雷击，在没有白昼黑夜、时间静止流动的天界，这曾经是一句禁语。

“接下来该怎么办？现在也许还能让她返回天界。”神明是不死的，即便以肉身下凡降临人间，只要破坏其肉体，自然又能重返天界。

“罢了。”女神静静地宣言，“以吾太照天夕子的名义昭谕，诸神不得对阿业出手。”

空气中的阴霾似室内的淹水越涨越高，一声像是从喉咙里挤出来的低语从某人的口里迸出，音量已足够在场的所有神明听见。这一句充满不稳因素的低语，曾在那遥远的太古、在天都中出现过一次。可是，这次的低语占据了“大义”的制高点，它会在不久的将来引燃公然的反叛之火——夕子已经有所觉悟。



第二幕

壹

三女神的预言最终被证明是正确的，怀孕的阿业在十个月又十天后，产下一名女婴。

夕子的预言也是正确的，当初殿上的那一句低语，已经形成了不可忽视的势力。

"那个不要脸的女人死不足惜，幸而她已经诞下子嗣，现在难道不应该向下界的万民竖立我们众神的威信吗？"站在行列的前端如此叫喊的是黄黑天啡丸，他是虎的化身、天界勇猛的武神。先前主张应该谨慎对下界采用手段的鸽派观点，已经逐渐瓦解。永享万年的众神对下界的人类并没有兴趣，对他们而言，为了某个目标而做事的乐子已经久违了，强调目的性的任何行动对他们都有致命的魅力。稳重的议论慢慢被威胁和暴力所代替，不久后的天界就陷入了完全的混乱。于是，神的敕令被传达到下界，人们诚惶诚恐地迎接神的旨意。另一方面，却无人得知这封敕令是由谁下达的。事已至此，太照天夕子作出了一个决断。

"天津神诸子诏曰，令汝舍弃伪帝之冠冕，速返神之都城。"神敕的文字被刻在金刚石的石碑上，伴随着闪电从天而降的敕令，如今被安置在都城中央。大江山京的朱雀大路瑞雪普降，一名男子面色险恶地读完敕令，一脚把石碑踢开。

"陛下，您这是何苦！"伺候在一旁的侍女忙不迭去扶住石碑，男人则发出一声不屑的哼声："看吧，完全没有沾上污秽。"昨晚彻夜的大雪也没有在石碑上堆起分毫，这并非有人拂去了积雪，而是石碑自行让雪远离自己，并发出洁白的光辉。

"就是这根石棒，左右着他人的人生啊。"

侍女忙不迭地堵耳闭眼，对于不是帝王之身的人而言，仅仅是听到不敬的言语也是大罪。

自从该神敕降临已经过了八年。男人的头发乌黑依旧，但奢靡的生活已经令他的双臂垂下赘肉，他憎恨地仰望天空，仿佛在注视着自己的仇敌。

一旁的侍女低声道："大家都爱戴着皇帝陛下和御子大人。"

"我啊，只不过是个凡人。"

侍女引着路，男人慢慢地走进牛车。他的确受到了众人的爱戴，这是事实，然而不仅于此。

"陛下虽然谦称自己是凡人，但已经引发了很多奇迹了呀。"

牛车中传出一阵近似吐血的声音。男人任凭身体随着牛车摇晃，把脸故意别开不去看着侍女，浮现出一瞬间的苦笑。是的，自从神敕降临以来，"奇迹"就不断地发生——多年的长期降雨令土地腐烂，秋季刮来的狂风卷走了结穗的稻谷，一连串的凶事令家人痛苦不堪，抱着一线希望，男人接受了八年前的敕令，结果是，只有他和阿业自家的旱田得以幸存。

依附于他家的人们珍惜地从田地里获取上天恩赐的粮食，口耳相传，前来男人家附近的人们越聚越多，等他回过神时，原先红叶繁盛的大江山已经阡陌交通，变为井然有序的都市。男人自己当了皇帝，女儿成了御子，但好景不长，朝廷不会允许另一个民间称帝的人夺走自己的农民，尽管连年灾害对官军的集结造成了干扰，但现在也已箭在弦上。在此非常时刻，妻子又诞下一名男婴，这本是一件喜事，男人却怎么都高兴不起来。

以天女为妻并拥有一个女儿，加上身为凡人的自己，尚且可以过一过模拟的皇家生活，可一旦生下男孩，就意味着大江山的下一代皇帝的诞生，这是不可以的，男人决定尽快向朝廷投降。想到追随自己多年的子民，男人不免心痛，但是如果继续反抗下去，只会让大江山化作一座死城。只要自己站在两军的前端，一定可以在开战前进行交涉，这样就能避免战事的发生。

男人正沉思着，突然感觉到背上的柔软触感，身后的侍女居然伏到男人的背上，并从背后从双臂轻轻搂住他的脖颈。"皇帝陛下看起来好寂寞……那个，你的头发乱掉了。"男人道："不好意思，让我自己来吧，我们家那口子会吃醋。"侍女闻言慌忙抽身。这真是个活泼的女子。尽管期待男子垂青的侍女为数不少，但这侍女方才所言似乎并不是撒谎。

男人转过头，对侍女说："说起来，你是第一次服侍我……"话语至此，蓦地戛然而止，一把护身短刀刺进男子的腹部，溅出一片鲜血。"啊……"男人痛苦地向侍女伸出手，侍女一击得手，犹然面如土色，跌撞地走出牛车，发出尖锐的细声。

这真是有些悲哀啊，这个女孩……这个刺客一定被吓到了吧，真想安慰她一下……男人在牛车中苦笑着："阿业……又要生气了……"

贰

侍女狂奔着。大江山京的构造模仿京都，实质上还是个很小的城镇，所谓的朱雀大路，也不过是稍微宽阔一点的街道罢了。脚步踉跄地踩着雪，也不知奔跑了多久，那扇门终于出现在眼前了。双手犹自残留着怵心的感触，"我没有做错事……"她拼命地自我安慰，"那个男人是自称皇帝的逆贼，爸爸妈妈都是因为他带来的天灾而死去的。"然而，在自己服侍他的这段时间内，同样观察出他并非大奸大恶之人。

穿过城门又奔跑约摸半刻，进入山谷拐进一处细道，刺鼻的动物气息扑面而来，在这冬天的冷风中掀起小小的热浪。眼前一排高头大马上的骑士，正是她的接应人。这群面相粗犷的男人都背着朱红的弓矢，其中骑在最高的一头白马上的首领模样的男子斜睨着侍女，问道："得手了么？"

"已经照您的吩咐，用诅咒之刃把他一击给……"侍女的声音些许地颤抖着。

"哦，干得漂亮，这下你父母的大仇就得报了啊，他们黄泉之下也会高兴的。"

"是、是的……"侍女眼角流出泪水，那是得偿所愿的快乐，亦或是被勾起亲情的悲伤。

"既然这样，你也了无牵挂了。"首领的长枪毒蛇似的探出，刺进侍女的胸膛，雪原中顿时凭空开出一朵凄美的红色血花。首领没有丝毫怜悯地抖落穿刺在枪尖上的身体，侍女在雪地中挣扎地爬了几下，便像一个破布娃娃一动不动了，骑兵们发出一阵刺耳的哄笑。

"弟兄们，开始打猎了。猎物是御子小姑娘和婴儿，天女是我的东西，你们不要碰。"首领淫猥地笑着，"大江山随便你们烧杀抢奸，谁都不要客气！"

男人们的欢声扬起，手起鞭落，马儿发出嘶鸣，在雪地中迅如疾风地迈开蹄子。片刻，雪原就回归了寂静，只留下一具单薄的女性尸体，倒在混着雪的泥地上，被奔马踏坏的尸骸，尚且冒着热气。

叁

"太子已经睡了。"屋子里响起少女清脆的声音。暖炉里火焰烧得正旺，在距离暖炉不太远的地方，安放着一个木制摇篮，一名男婴舒服地躺在其中睡着了。

"安静些，乙花！"阿业轻声责骂着女儿，毕竟好不容易才让闹腾的儿子睡去。阿业继续说道："而且不要叫你弟弟作'太子'，我不是跟你说过很多遍了吗？"

"可是，大家都这么叫的呀。"被呼作乙花的少女辩解道。

"乙花和黄川人都是妈妈可爱的儿女，如果你们要当什么公主和太子，那就不要认我这个母亲了！"

被训斥的乙花涌出大颗的泪珠，阿业见状，态度也软了下去。一旁的婴儿哭出声来，阿业赶忙哄着："啊，对不起，黄川人，吵醒你了，不怕不怕。"她从摇篮里抱起婴儿，温柔地哄逗着，并且给孩子哺乳。乙花见状，不满地鼓起腮帮，径自走到屋子的角落处随便躺下。

自从黄川人出生后，爸爸妈妈都不那么关心我了。在这之前，乙花一直被大江山的百姓憧憬地呼作"御子大人"，而现在那个不懂事的婴儿却成了太子，自己的称谓则变为公主，不管怎么听，太子听起来都比公主要厉害、要伟大。"这不公平！"乙花想着。可为什么不公平呢？乙花并不能说出个所以然来，但是……但是之前明明答应买那个漂亮

的簪子给我的，现在就不了了之了。

阿业抱着黄川人走近赌气的乙花身边："看，黄川人，这个是乙花姐姐。"黄川人伸出小手，扯住乙花的头发。"痛死了！"乙花摇着头，甩脱黄川人的手，婴儿顿时大哭起来。阿业轻轻拍着儿子，半训斥半安慰地说："哎呀，乙花你这是做什么，真是个过分的姐姐呢。"

黄川人慢慢收起哭脸，露出天真的笑容。可是乙花不管怎么看，那个婴儿都像是在把自己当成傻瓜耍。"爸爸、妈妈和黄川人，都全部消失了才好！"乙花正恨恨地想，门外突然响起杂乱的脚步声。屋子的门被人粗暴地推开，涌进来的寒冷空气迅速占领着室内的温暖空间，披散着头发的男子被另一个壮汉扶着，单手捂住的腹部流下大量血液，勉强才站立住。正是乙花和黄川人的爸爸、阿业的丈夫。

"抱歉啊……"男子有气无力地苦笑着。

"相公！"阿业失声惊叫，她先把黄川人放进摇篮，奔到丈夫身边，闭上眼睛，伸向天空的双手渐渐聚集起白色的光芒，这是她治疗疾病和伤残的神光。父亲摇了摇头，以往包治百病的疗伤圣光，竟然对伤口毫无作用。"怎么会这样……"乙花第一次听到母亲吐出如此无力的弱言，接下来，混乱和恐怖袭上她幼小的心灵，隐约意识到一件不得了的大事即将发生的乙花，连身体都僵硬了。

父亲指了指腹部的刀柄，被血沾满的柄上刻着奇怪的纹样，他道："我太天真了，对方的背后，也有神在撑腰……"

阿业握住刀柄，只见刀柄立刻变成一条蛇掉落到地上，正欲爬行逃开，蛇头却被阿业一脚踏扁。

"这是……蛇麻吕的咒术。"

"马上就有军队攻打过来了，对不起……孩子们，就交给你了。"父亲说完这一句就瘫软下去，阿业抱住他的身躯。感觉似是过了很久，实际上大概只是一瞬间吧。阿业将呼吸沉重的丈夫暂时交与侍从照料，转过头，以从未有过的表情看着乙花。从摇篮里抱起黄川人，阿业对乙花说："听好，护着黄川人，你们姐弟俩赶紧下山。"

乙花退后一步，抗拒接过弟弟，心中沸腾起连自己也不甚理解的感受，高声叫道："我不要！你们成天都是黄川人、黄川人……为什么眼里总是只有他？"这并非她想说的，其实她也并不恨黄川人，可她就是控制不住自己地生气跺脚，"之前也是，说好的簪子也没有买给我，我最讨厌妈妈了！"乙花只知道，一旦自己接过黄川人，今后就会永远与父母分开了。

阿业的表情崩坏了，那是一张悲哀的笑脸，既哭又笑的她揽过乙花，把儿子和女儿紧紧抱住："对不起，乙花、黄川人……妈妈可能暂时不能与你们见面了。但是……"离别的话语被唐突地打断，伴随着嘎吱嘎吱的声音，屋子的窗户被一脚踹破，一群陌生的男人闯了进来，他们一身的血腥气，贪婪可怖有如豺狗。

领头的男人背着足有五尺长的大刀，刀身上沾染着无数鲜血，以及其他一些分辨不出是什么的物事，一种着了魔似的疯狂声音从他的喉咙中溢出："搞什么、搞什么、搞什么！号称天女之町却没有稀有猎物，只有红色的血、红色的肉和白色的骨头，这不跟以往那些穷村庄一样吗！喂，你的血是什么颜色的？我还真是挺有兴趣的啊。"

阿业把黄川人交给乙花，背对着来犯的男子，呼啦啦一声，背上生出一对翅膀："你们真懂得礼貌啊，奴家想看的，倒是你们内脏的颜色！"她拍打着翅膀，翅膀的先端是嶙峋的爪子，分叉的五指相互交撞，发出钢铁般的声音。乙花抱着黄川人，瑟缩地站在一旁，"我必须要逃走！"她想。

"哼，亏我还期待天女是什么样子，原来是鸟啊！"男人挥舞着刀斩向阿业的翼爪，眼里寄宿着兴奋的光，"你知道吗？鸟的翅膀上有风切羽，听说只要砍断了它，鸟就不能飞了。"他一边说着俏皮话，手上也毫不倦怠地一刀又一刀地砍过去。阿业最初在盛怒之下颇为忘我，双方过招几轮后，她的行动冷静下来，优雅凌厉如天女之舞，局势慢慢倒向她这边。男人的刀被折为两截，阿业右手的钩爪贴在他的脸上："要不要把你的眼睛挖出来？还是按照约定，看看你的五脏六腑呢！"

这时，男人的一个手下叫道："舍丸大哥，现在可不是跟她一对一的时候啊。"被称作"舍丸"的男人哂笑道："的确，我也知道这样战胜不了她。"他的目光所到之处，是抱着黄川人、瑟缩在一旁的乙花。阿业的脸色顿变，那是惊怕、悲哀、愤怒，以及……失望。

"妈妈……"乙花刚唤出声，就被黄川人扯了扯头发，但已经晚了，舍丸得意地道："看着一副寒酸样，没想到还真是你生的小鬼啊。"一挥手，手下的士兵持着刀围住了乙花。阿业强作平静："那两个小鬼我不认识，大概是不小心走错门了吧。"话音刚落，乙花就发出吐血似的惨叫，像是被人狠狠地抽了脸颊，向后踉跄地退了好几步。

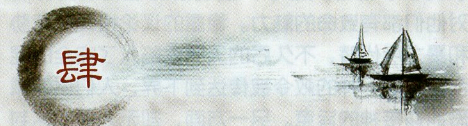
"你大概是想，跟孩子们一起死掉罢了对吧，不不不，那可不行。"舍丸从怀里取出两个项圈，像是涂了鲜血一样发出红光。见到项圈像见了鬼一般的阿业，膝盖软了下去："我……我怎么样都好，求你们放过孩子们……"

"哦？"舍丸歪了歪嘴角，揪起阿业的手，然后使出全身的力气一脚将她踹倒。扯着欲向孩子们爬行的阿业的头发，再一脚踏在她背上。一使眼色，手下一人捧上一把刀，这刀沾满鲜血，锈迹斑斑，刀刃上还满是缺口。舍丸皱皱了眉，似乎是不满意刀的利度，嘟囔了一下"将就着使使吧"，一刀向阿业的翅膀斩下。血光迸现，一声高亢的悲鸣响起，这声音已经不似从人类口中发出。"你这个飞禽畜生，给老子乱叫什么呢！"舍丸如此说着，第二刀、第三刀……不一会，奄奄一息的阿业就连悲鸣的力气也没有了，翅膀上、嘴角边满是鲜血。"这下你应该逃不掉了……弟兄们，这个女人赏你们了，好好品尝吧。"舍丸将阿业扔到地上，喽罗们发出猥亵的欢呼声。



乙花颤抖着，连哭都哭不出来，怀中的黄川人也没有流泪，只是紧紧攀住姐姐。瘫倒在地的阿业面向乙花，一边口吐鲜血，一边蠕动着嘴唇，发出无声的呼唤：乙花……黄川人……

下贱的男人们一齐向阿业扑过去，雪白的肌肤和鲜红的血，瞬间就被浅黑的男人们埋没。乙花发出悲鸣声，与此同时，正欲施暴的男人们被阿业左翼扇起的旋风推得四散跌倒，再一扇，房间里的一切都被吹走——舍丸、喽罗、乙花、黄川人，全都被吹飞了。



肆

乙花被狂风重重地抛到地面，背部的激痛游走全身，意识恍惚之下连自己是生是死都不知道了。万幸的是，柔软的雪缓冲了撞击的力道，乙花片刻后支撑着剧痛的身体站了起来，低头一看，自己居然奇迹般地抱着黄川人。

"他们去那了！"一声大叫，让乙花转过头，自己生活过的地方正被火海吞噬着，与父亲母亲一起生活过的城楼，还有繁华的城下町，所有的家轩都化作焦土，可辨析的只有黑黑的大路。男人们追逐的脚步声渐渐靠近，乙花用衣服上的带子将黄川人绑在背上，黄川人的小手紧紧抓住姐姐的背。这孩子，一直没哭呢……乙花想着，突然黄川人又扯了扯她的头发，这才回过神，开始背向这红莲修罗场的方向奔跑。

跑、跑、跑……乙花下了山，前路迢迢，漫无目标，自打懂事时候起，乙花就从未出过大江山一步。命令舍丸一行讨伐大江山的，正是当时的朝廷，作为"逆贼"的子嗣，无论他们逃到哪里都会被赶尽杀绝。乙花并不知道这些，否则如果她明白天地之大竟无两个幼童的容身之地，定会陷入更深的绝望中。

每当跑到新的路口，疲惫的乙花都会想驻足下来，像是明白姐姐的意图，黄川人会拉扯她的头发，于是她继续向前跑，但这毕竟是有极限的。"逮到你们了。"下流的声音再次传到乙花的耳朵里，多匹高头大马从林子里穿出，鼻息凝成白气，骑在马上的，正是方才那群野兽般的暴徒。旁边就是悬崖，无路可逃的乙花只得反向逃跑，却被一个男人快马追上，一枪划过她的胸膛，乙花就像陀螺一样转了几圈后，倒了下去。

"混账东西，我不是说不要伤了她吗！"舍丸抄起长枪，将划伤乙花的喽罗刺死，"这种手毛脚躁的家伙，不配跟着我。"随即，他用沾满血的枪尖指着负伤的乙花，用哄猫般的语气道：

"小姑娘，我不会伤害你的……"一个残暴之人发出这种假意的柔声，更令乙花毛骨悚然。拼尽全身的力气，乙花总算站了起来，一脚踏进悬崖。少女和婴儿，没有一点声音地坠落下去。舍丸扫兴地看了看下方，崖壁上满是尖石怪岩，掉下去绝无可能生还，更何况还是两个孩子。"可惜了。"舍丸啐了一口。

坠落的乙花尝到了风的滋味。风从口耳灌入，封住眼睛和鼻孔，小刀子一样割着她的皮肤。冷冽的山风、冬季的雪风里混杂了那仅有一丝的温暖春风。妈妈的味道……在半空下落的乙花如此想着，意识渐渐离自己远去。

崖底，乙花的身体横卧着，她的手腕仅仅动了动，便失去了生命迹象。阿业的最后一点力量没能保护她……然而，在乙花怀里的那个小生命，依旧有着心跳。婴儿打量着四周，从乙花的臂弯里爬出，扯着她的头发，一次、两次……乙花没有任何动静。要努力唤醒姐姐的婴儿在多次尝试后，哇地哭出声来。为悲伤之事流的泪终究是有限度的，婴儿想要拖拽乙花的身体，乙花一动不动；刚把乙花脸上的积雪拂去，新降的雪再次将她的脸掩埋……

婴儿终于放弃了，他转过身，慢慢把小手撑在雪地上，想要站起来，不知道跌倒了多少次，婴儿都没有放弃。直到撑在地面的手掌发红，他才颤巍巍地站起来，在雪地上迈出自己步子。细小的腿儿慎重地交替向前踏出，被新雪冻伤的赤脚，在白色大地上留下一串红色脚印。婴儿一次又一次地摔倒，每次摔倒时，他都会回头看看乙花，但并没有停住脚步。

第三幕

壹

适时降临的大雪熄灭了大江山的大部分火焰，先前一直燃烧着的房屋已经没有明火，发出炭一样的温暖红光。白雪之中，被烧成黑色的家柱子下，是一具惨死的黑色尸骸。仔细看，这具尸骸还小得很，向天空伸出的五指上，白色的萤光跳着舞。

女神向萤光伸出手，那萤火却不断地躲避女神那淡蓝光芒的救赎之手。聆听之下，来自萤火的细微声音传入女神的耳中："妈妈，在哪里？爸爸，在哪里？为什么？为什么？为什么？"

女神轻轻叹了口气，环视周围，烧焦的废墟上跳动着无数的萤火，它们既不升上天空，也不潜入地下，只是在原地徘徊着，以人耳听不到的声音呼唤死去的丈夫、妻子、儿子、女儿。女神慢慢转过身，背对着这些细小的灵魂，夜还很长，等待她的灵魂不计其数，她无法在此驻足等待。渐渐远去的女神背后，又响起细若游丝的声音——为什么？

贰

我的手在哪里？
我的脚在哪里？
这儿好冷。

血泊中的少女的躯壳边，小小的灵魂颤抖着。一个声音唤道："醒来吧！"既然能听到声音，就一定会有耳朵，有耳朵就有头，有头就有身子、就有肩膀、就有手脚。原本只是一点萤火的魂魄，不断改变着形状，慢慢扩大，最终恢复到人形。

飘渺的灵魂没有形状，它们需要寄宿在各种"容器"里，寄宿到青蛙的身体就拥有青蛙的心灵，寄宿到人就遵照人性，离开了这些容器，无论多么强大的灵魂都会融化，变为虚灵。然而，眼前的这个灵魂却在践踏该法则，它转瞬之间就变成一个幼儿的姿态。但是蜕变尚未完结，小小的双腿延展得纤细苗条，蜷缩的五官也展开得愈发秀丽，从纤细的脖颈到肩膀形成美丽的弧度，不久后又形成饱满的胸部、平坦的小腹……这样，一个新生的女神便从幼儿的体内破茧而出。她抬起头，一个太阳出生在头顶上方，太阳把含着露水的冬风驱散，引来灼热的风暴，从枯萎树木冒出的火星，舞动着飞向天空。

"何人在此？"新生的女神其言语化作强烈的光热，炙烤周围的雪，远方的鹿开始嘶鸣。

"我是招魂阿萤，前来迎接您。"阿萤向这个还没有名字的女神拜跪下去，深深地低下头，顿时感到上方的炙热空气，令阿萤的背部火烧火燎般。

女神看着铁板上蚂蚁般的阿萤，似乎领悟到了什么，向空中招了招手，凭空抓出一件白色衣服，包裹住自己的裸身，也收纳了身体的光芒："这样可以了吧。"

阿萤依然畏缩地低着头，虽然原先火燎的热力已暖如春风，可是女神的声音里并没有一点暖意："那么你带路吧。"

阿萤站起身："您的身体如何处置，需要叫人来埋掉吗？"

女神就像是刚刚注意到一般地看了看脚下，那是一具浴血的童女躯壳。躯壳手足粗壮，脸圆圆的，即使不看衣服，也看不出她与女神有哪怕半点的相似之处。女神很快抬起头："不用管了。"那是一种完全不容许反抗的声音。阿萤没有办法，只得将尸体抛在身后，与女神一同飘向天空。"希望大雪能够埋住那个孩童的尸骸。"阿萤祈愿着。

叁

"喂，阿静，刚才是不是有什么光？"

"啥呀？没有光啊，现在都已经半夜了。"

"你老糊涂了？刚才明明家里都被照亮了。"

"那一定是闪电吧。"

"不是闪电，我去看看。"

黑暗中，一个男人起身，秉起火烛，温暖的光亮顿时照出他脸上的每一道皱纹。这是一对老年夫妇，男人刚从稻草下抽出弓箭，女人就骂道："你个老糊涂！"男人一听就不乐意了："你怎么反倒说起我来？"女人道："你知道大江山那边烧起来了吧，怎么看那也不是普通的失火，一定是夜贼抢劫，说不定现在就有强盗在附近游荡，你现在出去万一碰上了不是找死吗？混蛋老头。"

"你这老太婆，竟敢说丈夫是混蛋老头！"

"你本来就混蛋，因为做的事情非常混蛋，除了混蛋还能是什么？"虽然这么说着，老妇阿静还是为丈夫披上蓑衣，轻轻将他推出门，打了个大哈欠："混蛋老头，稍微看看就赶快回来吧。"

将丈夫送出门，阿静看了看汲水的瓶子，只剩底了。"这老东西一会回来肯定叫冷，真是的，大半夜的爬起来，冷的是我啊。我可不像你这么心血来潮。"她一个人嘟囔着，将水倒进药罐，把茶叶扔进去。说是茶叶，其实不过是晒干的小树叶，如果不煮，茶水连颜色都不会有。水刚刚开始沸腾，敲门声响起。

"老头子是你吗？"阿静懒洋洋地问。

"还能是谁！快开门。"敲门的声音很是急促。

"赶着投胎呢，这么急做什么。"阿静刚打开门，丈夫就半滚半爬地进来了，一个孩子从他的背上滚落到地上，是个尚未成年的少女。

"你这为老不尊的东西！"

"不、不是这回事！我是在雪里面找到她的。"丈夫苍白着脸辩解着。

"你心虚什么，我又不是那个意思。"阿静白了丈夫一眼，将手探到少女的额头上，又转头说："赶快生火，然后把药罐子拿来。"丈夫应了一声，夫妇俩开始忙活起来。

不久，加了柴火的围炉令屋里逐渐变暖，阿静擦拭着少女的额头，低语道："情况稳定了，果然药汤有效果呢。"丈夫哂笑道："什么药汤，不就是茶渣嘛。""吵死了你个糟老头，闭上嘴，把药罐里的水给添上。"被阿静这么一说，丈夫拿着汲水的盆退了下去。阿静转头看着少女的睡脸，怜惜地说："可怜的孩子，被人下这么重的手……"擦拭少女的手巾已经被完全染红了，少女的嘴动了动，似乎在说话，阿静将耳朵凑过去，只听得少女细若游丝的无意识的低吟："妈妈……黄川人……"阿静无言地握住少女的手，尽管只有微微的动作，但还是感受到少女回握的细小动作，见少女对外界尚有肢体上的反射动作，阿静不禁欣喜落泪。

"怎么了？"手捧水盆的男子压低音量问老婆，阿静答道："这孩子想妈妈了。""是吗……"男子放下水盆，小心翼翼地将手搭上少女的额头，又怜惜地抚摸她的脸颊："老太婆啊



……”“嗯？”“小孩子真温暖啊……”男子若有所思地道。“这是因为她在发烧啦，这混蛋老头，别打扰我照料她！”阿静这么说着，脸上却浮出微微的笑容。



肆

闭目平步青云，两步、三步。“我们到了。”听到阿萤的话，女神睁开眼睛，自己貌似已经到了天都。抬头看，头顶是似云非云的彩霞，脚下轻飘飘的感觉，稍稍让她觉得不太踏实。“先去拜见太照天夕子大人吧。”阿萤刚说完，一个黑影就降落到其身前，发出一声钝响，黑影道：“阿萤，辛苦你了。引导新人参观天界的工作，就交给我吧。”黑影化作了人形，这是个拥有一对黑翼的男神，令人联想到乌鸦。

“可是……”阿萤话音未落，身姿就淡化消失了。

女神误以为男神对阿萤做了什么，怒声喝道：“你做甚！”

男神饶有兴味地笑了：“不愧是初生牛犊，莫非你还担心神的寿命？放心，我只是让南风把她送走了而已。”

“你是谁？”女神问。

“八咫黑蝇。”男神丢下一句话，径自向前迈步，曾经是乙花的女神只得跟随他的步伐。

这两位神祇走过的道路既有山、也有海，穿过黑暗的地底，三步跨过无边无际的沙漠，有时也会来到野花的花瓣上，分开上面的露珠进入其中。收纳乾坤的福地、细小精妙的洞天，每一个都是神居住的城——黑蝇如此告诉她。女神感到度过了无穷无尽的时间，但实际可能只过了一个瞬间，在山路的途中，黑蝇突然停下脚步问：“你能看到什么？”

眼前是绵延的山和谷，可称之为“山谷”似乎又不太对。叠嶂的细峰向上无限延伸，望不到顶；峰间的谷又深得看不见底。女神用眼神询问黑蝇的真意，黑蝇让她再往远处看。凝神远眺，只见天边的险峰渐渐接近过来，拖着长云的天空一点点地收缩。女神以为自己的身体在扩大，可转头去看黑蝇，他的身量相对自己并无变化。回过神时，原先脚下的山峰和头上的云，都缩进一块巴掌大小的玉中，玉里面的云朵和山峰，像是精巧的画匠用妙笔点上的盒中景。女神迟疑了一下，向那块玉伸出手，只听身旁的黑蝇发出虫子般的低笑：“哦？真不愧是……”他的眼里闪着欢乐的光，言语之下似乎是在赞扬女神，但女神自身却一点都不明白。她迭相庄严地看向黑蝇，突然意识到：“如果自己能够将景色看穿，那是否也能看穿这个男神呢？”于是，她凝神看向黑蝇、看向他的深处。只见黑蝇身体收缩起来，轮廓线也愈来愈淡，身体内部那黑风的漩涡深处，似乎存在着某种特殊的东西。

“停下。”被冷冷的一句话打断，女神回过神来，黑蝇的姿态恢复原样，他声音里藏着的一丝苦闷，细心的女神并没有忽略掉，她说道：“天上乐园就是这样的一个东西，以不同的方式看，既是个精彩纷呈的大千世界，又或是粗鄙无趣的空壳子。”黑蝇吃吃地笑着：“不过就算是这样的空壳子，也有人居住在里面，同样也会吹起浑浊的风。”

话音未落，从那块小小的玉中吹出一股微风，化作一个黑黄相间的人形外表，它生着浓密的胡须，嘴巴一直裂到耳根，看起来像是一只小猫，但身上的斑纹让人莫如把它认作虎。这只小猫老气横秋地说道：“哦，黑蝇吗？找我有什么事吗？”女神见它模样可爱，噗嗤一笑，并伸手去抚摸它的头。被抚摸的小猫似乎觉察到自己的样子，抖落抖落身体，整个躯体突然膨胀起来，化作一个身披铠甲、直立着的虎面神。虎面神道：“黑蝇你搞什么，居然透视我的山海峡，胆子可不小哇。”它正是虎神黄黑天吠丸，天界排名第四的男神。

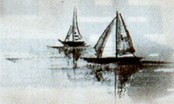
黑蝇向女神引荐了吠丸，女神微微点头致意，吠丸并未还礼，只是斜眼看着黑蝇：“这就是传言中的帚子吗？”

“帚子？”女神一愣。

“你是阿业的女儿吧，你是被扫帚扫出门的神之子，所以叫你帚子。”吠丸说完就立即不怀好意地笑了，走过去托起女神的下巴，强行将她的脸掰向自己，口中咄咄逼人：“来来，让我看看那个不要脸的女人到底生下个什么种。”黄色瞳孔射出的精光像刷子一样，将女神的身体反复刷了几遍，特别是当目光扫过她的胸部时，一阵强烈的憎恶感涌上女神的心头，好像自己正不着寸缕地暴露在对方视线下，她不自觉地抱住双臂。不仅如此，虎神的目光甚至直透进她的身体里面，将守护自己心灵的某种重要的东西一层层剥去。此时，眼前虎神的体型突然变大起来，不对，确切说应该是自己正在缩小。就像之前山谷化为玉中的盆景、虎神看上去像只小猫一样，自己也正在被透视。女神将遮住胸部的两手放下，眼前的那张虎脸已经大得几乎覆盖整个天空，但她毫不畏惧，用力瞪了回去。覆盖天空的虎脸渐渐缩小，缩小得比之前的小猫更加微型，这次换女神高高在上地俯视它了。

“双方都住手吧。”黑蝇的声音阻止了两神的较劲，虎神的瞳孔由之前的淡黄变为了灿灿的红色，这是它发怒的标志：“你这家伙，居然敢把我……”黑蝇见状急忙凑到吠丸耳边私语道：“大人能放过新人一马，真是器量非凡。”这明显是给吠丸一个台阶下，吠丸听了倒不好发作了，值得冷哼一声：“对一个帚子使出全力，我也太孩子气了。”“小女子初来乍到，失礼了。”女神说着低下头去，如果不这么做，她脸上的笑容可能就暴露给对方了。

如果天界第四位只是这种程度的实力，那么也没什么做不成的事了。不过具体要做什么，她还没有决定。



伍

“我回来了，那小姑娘的情况怎样？”

“还在睡呢，伤口的情况已经好多了。”

丈夫把弓箭和背囊丢在一旁，坐到围炉边。阿静的身旁，是熟睡的少女，丈夫探头看了看，说道：“看起来确实好多了啊。”

“说起来你那边怎样，找到这孩子的父母没有？”

“不太妙啊……”丈夫刚说完，阿静就皱起眉来：“怎么了？说话吞吞吐吐的。”

“这事儿有点那个……听说昨夜大江山被烧了。”

“哎，这个世道，总有恶人做坏事啊。”

“可不这么简单，听说这次火烧大江山是天皇大人的命令。”

阿静无言地看着丈夫。

“朝廷说了，大江山是逆贼，还有布告张贴出来抓人呢。”

“这么说，这个孩子……”阿静低头看着少女的睡颜，又后怕又心疼。

“你知道她名字的吗？”

“衣服上绣着‘乙花’的字样。”

丈夫闻言轻轻地敲着额头道：“就是这个乙花，现在悬赏一百两银子捉拿她呢！”

“那怎么办？”阿静平静地问。

“无论如何，我们是不能帮她寻找父母了。而且如果被别人知道她藏在我们这，就连我们也要遭殃呢！”

阿静看着丈夫：“老头子，我来拿个主意你看好不好？”

“哦、哦……你说，我听着。”

阿静睁大眼睛看着丈夫：“这个孩子是我们的，我们来抚养她，好不好？”

“什么‘好不好’啊，老太婆。这么重要的大事，应该仔细合计一下再做决定……”

“怎么你害怕了？”

丈夫闻言蓦地挺起胸膛：“我害怕什么！我们都五十岁了，要是还因为怕死而放弃这个孩子，死了以后怎么跟阎王交代啊！”

“这就对了嘛。”阿静满是皱纹的眼角舒展开来，“这个孩子被我们捡到，也是缘分。好啦，开饭了。”

“噢！吃饭！”

老夫妇身边的乙花，合上的眼皮微微动了动。

第四幕

壹

镜前，女人在梳妆。身后一个声音道：“阿绀，又要去了？”女人依旧对着镜子仔细打扮，口里回道：“嗯，要去。今天是结愿的第一百零一天嘛。”

“哦，那你小心些。”床上的挂帐内传来丈夫的声音。阿绀吹灭了灯，家中顿时没入黑暗。她出门前向床的方向看了看，丈夫依旧躺着不动，也不来送她出门。叹了口气，阿绀转身出门了。下着大雪的街道倍加寒冷，阿绀踏着新雪，向神社方向走去。

这边厢，阿绀刚出门不久，家门就被从里侧打开了，一个俊俏男子从里面伸出头来，左右看了看，他知道阿绀直到天亮是不会回来的，于是吃吃地笑了：“一百次参拜，真是个不错的点子。不过今天以后她就不用去参拜了，接下来想什么借口好呢……”男子哼着歌，走出家门。

昏黄的灯火下，神社红色的鸟居静静伫立，阿绀在无数鸟居形成的赤色通道中一步一步走着，想着丈夫的事情。她知道丈夫的心已经不在自己身上，其实她和丈夫本来就是经恩人撮合才互结连理，介绍人当时对她说，对方是个“养育良好的少爷”。可实际上，所谓的“养育良好”是指花钱大手大脚，“少爷”则是指他根本不去工作，阿绀辛辛苦苦赚回的钱，不出一刻工夫就会被他挥霍干净，就连当时陪嫁的嫁妆也被陆陆续续地变卖为钱，已然家徒四壁。去年回家时，娘家的母亲就对自己说，如果能生下个孩子，姑爷或许就回心转意了，这与阿绀不谋而合。如果有个孩子，那个败家子一定能变得顾家起来——不寻找一个安慰自己的借口，阿绀简直就撑不下去了。

阿绀从神社的洗手处提了一桶冰凉的水，走到狐仙的雕像前，口中念念有词：“南无千万稻荷狐次郎大人，民女恳请保佑，赐予我们夫妇一个孩子吧。”祷祝完毕，阿绀把水从塑像的头顶慢慢淋下，就在这时，细微的婴儿哭声——也许或者是野猫的叫声，在不远处“呜呜”响起。

阿绀壮着胆子，四下里寻找起来，只见鸟居的角落里发出奇异的光芒，向着光芒每走近一步，那哭声就变得更加响亮。小心翼翼地靠近，光芒消失了，在那里的是一个婴儿。莫非又是弃尸？阿绀这么想其实并不奇怪，那个婴儿赤裸着身体，没有任何保暖之物，小小的身体一动不动，如果是被丢弃的活婴，至少应该裹一层襁褓。要不要不做声地走开呢？阿绀心想，事实上，如果今天不是她结愿的最后一天，也的确可能就不管这婴儿了。阿绀想，不管怎样，任凭尸体放在神社里终究对神明不敬，她向婴儿伸出手，想将他抱起，指尖的触感冰冷，这时婴儿突然动弹了一下，吓得她退后几步。

深吸一口气，阿绀再次试着伸出手，婴儿冰凉的手指忽然把她的手握住，吓得她放声悲鸣。片刻后，阿绀也觉得自己的反应实在可笑，便咬咬牙，把婴儿抱起来。“真凉……”阿绀看着胸前的婴儿呢喃着，怀中的这个小身体，宛如一块冰。婴儿稍微转了一下头，无邪的眼睛注视着阿绀。身上的湿气侵入阿绀的衣物，让阿绀不禁打了个冷战，不过她的内心，却比以往任何时候都温暖。抱紧婴儿的阿绀，踏上了回家之路。

真是个寒冷的夜晚，混着雪的风拍打到衣物上，结成了冰碴子，每走一步路，都能听到衣服发出咯吱咯吱的声音。阿绀这才知道，婴儿不仅仅是可爱，而且抱久了还会胳臂酸疼呢。途中几次差点滑倒的阿绀，总算回到了家门前，可是雪地上的脚印却令她萌生了寻死的念头。雪不停地下，她刚出门时的脚印几乎不可辨认，雪地上的是另外四行尺寸稍大的脚印，两行是出门的，两行是进门的，丈夫显然趁她不在的时候出去过。今天赌场不做生意，那么必然是去寻了女人。

令阿绀最为伤心的，不是丈夫的外遇，而是丈夫外遇以后竟然连掩饰工作都不做，这实在让阿绀羞愤得无地自容，眼泪不知不觉落下脸颊，滴在怀中婴儿的脸上。婴儿感受到液体的温暖，伸出了小手，阿绀把小手挪开，定了定神，推门而入。

“我回来了。”

“哦，回来了啊。”丈夫的语气里没有一点睡意，显然是醒了很久了，房间里萦绕着淡淡的麝香气……家里明明连脂粉都买不起了。

“我有话和你说。”阿绀道。

“我很困，明天吧。”床上的丈夫裹着被子，连身体都不翻转一下，似乎完全没有注意到阿绀怀里的婴儿。说来也怪，阿绀抱他到现在，居然没有发出一声啼哭，简直就像死了一样，如果不是婴儿此刻微微睁开眼睛，阿绀又以为他死掉了。

“那好吧，明天我们再谈。”阿绀抱着婴儿在丈夫旁边的被窝里躺下，丈夫却连回话都懒得了。

“喂喂，你怎么带了这么一个东西回来？”丈夫的声音在耳边响起，白天了。

“我们不是祈愿要一个孩子吗？这是狐次郎大人赐予我们的孩子啊！”

“听着阿绀，我们家里有钱养得起孩子吗？”

“这是因为……”这是因为你外面欠了一屁股债，阿绀最终还是没能说出口。

“阿绀，神的孩子，我们还是还给神吧，啊？”

丈夫说完，阿绀怀里的婴儿好像听懂了似的，紧紧抓住她的袖子，阿绀连忙哄着：“乖、乖，不会丢掉宝宝的。”

“好吧。”丈夫用一种不似平常的温柔声音说，“我出去一下，你尽快做决定。”

“嗯。”

丈夫出门后，阿绀用很不熟练的手法逗弄着婴儿，婴儿既没哭也没笑，只是定定地看着她。把米粥拿到婴儿的嘴边，也只是小嘴一张，安安静静地吃下。“一定很饿呢。”阿绀想着，婴儿的身体已经不像昨天那么冰冷，有了些许的暖意。

“别害怕，妈妈一定会一直保护你的。”阿绀说完，婴儿竟似听懂了一般，稍稍点了点头。

“哎呀，尿尿了。不对，是便便啊，果然还是个普通婴儿呢。”阿绀忙手忙脚地翻起尿布，随手拿起家里一块现成的布换上。屏住呼吸看了看脏尿布，阿绀在上面的一角发现了小小的护身符，上面写着“黄川人”三个字。“原来你叫黄川人啊……”阿绀慈祥地看着婴儿笑道，婴儿还是没有理她，自顾自地睡去。

“开心吧！老婆，我们有钱了！”推门进来的丈夫压抑不住话语里的兴奋之情。

“怎么，你抽中富签了？”阿绀的脸上也放出欣喜的光，丈夫居然会为了养育孩子去外面挣钱，这万万想不到的惊喜令她既欣慰又心酸。

“不是，是你抱回来的那个孩子，你知道叫什么名字不？”

“是叫黄川人，怎么了？”

太好了，看来丈夫也愿意抚养婴儿了。

“中大奖了！”丈夫开心得几乎蹦起来，“现在朝廷正在寻找名叫乙花和黄川人的两个孩子，只要送去见官，不管是死是活都有一百两的赏金！”他一边说着，一边想从阿绀的手中夺走孩子。

“等等！送去见官以后会怎样？”阿绀拼命护着黄川人，将他藏到自己身后。

“他们一家都是大大的逆贼，要满门抄斩的。”

“这种孩子，怎么会是逆贼……”

“这是天皇陛下的旨意。”听了丈夫这句话，阿绀也陷入无语中。

丈夫继续说道：“而且这也是狐仙大人赐给我们的幸运不是吗？有了一百两，我们就可以跟这个破房子说再见了，对不对？”阿绀流下眼泪，这栋房屋，是娘家的母亲含辛茹苦省吃俭用，从牙缝中挤出来的。发出一声悲鸣，阿绀突然抓起脏尿布，背起黄川人夺门而出。

“没有钱，就没有命啊。”阿绀向黄川人说道，“原以为上天恩赐给我们一个孩子，可是没有钱，还是没办法呢……”婴儿似乎牵了牵她的袖子。

“看一看瞧一瞧，富签富签！千里中一的好签，中签就有万福哇！没有抽中不要紧，请下月再来光顾！”

阿绀被吆喝声吸引得回过头去，只见千万宫的境内，富签屋正高声吆喝着。她并不喜欢富签，最近连吃饭都要跟人赊账，可丈夫却还是将大把大把的钱砸进富签的抽选，从未中过。不

过，今天的富签是狐次郎大人的主题，想到正是狐次郎大人赐予了她孩子，她想去抽上一签，算是向狐次郎大人谢恩。

"您好，我要一支签。"

"好的这位客人，你要哪一支呢？"

"最好能中奖的……"

"那请您仔细挑选吧！"

签台上摆着成千上万的富签，这时，黄川人突然伸出小手，引得掌柜啧啧惊奇："哎哟，小公子想抽吗？"

阿绀点点头，抱着黄川人靠近签台，黄川人毫不犹豫地伸手抓住一根木签，像是很早就认准了一样。

掌柜的接过签看了看说："是'黄'的五三六号，中奖的告示会在下星期张贴出来，别错过哦！"

"嗯。"

好不容易平复了心情回到家，却发现家中一片狼藉。阿绀正想着丈夫是不是离家出走了，却发现他在屋子的正中央坐着，笨拙地剪裁布匹，地面到处散落着布头。阿绀尚不明白丈夫在鼓捣什么，刚要问，对方就讪讪地说："我……在试着做尿布。"

阿绀简直不敢相信自己的耳朵，见丈夫样貌诚恳，不禁羞愧起来，觉得错怪了他。丈夫做出的尿布虽然怎么看都不能用，但这毕竟是他的一份心，阿绀早忘了以往受到的委屈，高兴起来。

"那个……"

"怎么了，老公？"

"这孩子之前的尿布呢？我拿去洗。"

阿绀闻言，立刻明白丈夫打的是什么主意，刚刚好转的心情又立即被泼了一桶冷水，她强颜欢笑地道："那个啊？我见太脏就扔进了鸭川。"

"哦，这样啊……"丈夫站起身来，把身上的布屑掸到地上，便要出门。

"你去哪？"

"我去买富签，这孩子的伙食费不能不挣啊。"

丈夫出了门，阿绀这才哇地哭出声，从怀里取出写有黄川人名字的尿布。丈夫肯定已经向官府通风报信，但吃了闭门羹，他只是想要走能证明黄川人身分的尿布，再随便捡一个婴儿弃尸，去官府领那一百两银子。阿绀冲着镜子擦了擦眼泪，泪水冲去了她的淡妆，脸显得既憔悴又花里胡哨。

从那天以后，丈夫愈加频繁地夜不归宿了。偶尔回来，也只是趁着阿绀不在家的时候四处翻找，一旦被阿绀发现，便用一眼就能看穿的笨拙谎言搪塞。

阿绀向怀里的婴儿问道："黄川人，我应该怎么办？"婴儿自然不会说话，也没有笑没有哭，只是用手拽着阿绀的头发。很快地，七天过去了。

"畜生，又没中！那个贪婪的狐狸精！"阿绀的丈夫必然也买了上次狐次郎大人的富签，一见中奖告示上没有自己的号码，便凶相毕露，污言秽语地骂开了。一边骂，一边摔打着家里的东西，阿绀抱着黄川人瑟缩在一旁，黄川人不知是否有意地拉拉阿绀的袖子，一块木牌掉了出来。

阿绀这才想起来，自己上个星期还买了一支富签呢，喃喃地报出签上的编号："是'黄'五三六号啊……"

丈夫自顾自地抱怨："是啊，竟然是'黄'五三六号，我上个月还刚买了'楚'五三六号，这不是成心气我么，那个臭狐狸！"

"你刚才说什么？"

"中奖签号是'黄'五三六！妈的我偶尔一次没有买'黄'签，就给我来这档子事情！"

"这个签号我有。"阿绀的声音颤抖起来。

"嗯？"丈夫一时没反应过来。

"我说我有'黄'五三六的签。"

"啥？"丈夫向阿绀的木牌看去，揉了揉眼睛，呆住了。紧接着，他脑子飞快地转着说道："看起来是真的啊……我拿去换钱。"

"让、让我去。"

"没事没事，娘子你辛苦了，就让为夫去跑一趟吧，你好好在家里歇着。"丈夫说完就要抢夺阿绀手里的富签，阿绀动若脱兔地闪开，接着以不安的表情紧盯大门。怀里黄川人不知为何皱起眉头，仰脸看着阿绀。



狭窄的小屋里飘着早餐的香气，菜刀切葱的声音轻轻地回响着。

"喂，阿静，过来过来！"

阿静暂停了手上的活计，扬声道："啥事啊，风风火火地。"

"那孩子睁开眼睛了。"

"啊？"阿静赶忙放下菜刀，走到枕头边，只见少女大大的眼睛圆睁着，舒胳膊展腿地伸了一个大懒腰，嘟囔着："早饭，还没好吗？"

老夫妻相视一笑，阿静说道："马上做给你吃，等等就好了。"她把粥装进木碗，又打了个大大的生鸡蛋进去，端到乙花身边："粥来了，慢慢喝，小心烫。"

乙花老实地含住阿静递来的勺子，昏迷了多少天后的食物堪比龙肝凤髓，乙花不禁说道："真好吃……"

丈夫喜不自胜："太好了，没想到咱们的粗茶淡饭能合御子大人的胃口。哎呀，痛！"原来是阿静在他的腿上狠狠揪了一把。

"我……御子大人……"乙花皱起眉尖，老夫妇捏着一把汗地看着她。

"怎么办……我什么都想不起来。"乙花苦苦思索着，似乎是失去了记忆。

阿静说道："你的名字叫作乙花。"

"乙花……"乙花嘴里念着，像是突然想起了什么，"啊，没错，我是叫乙花！"

"听好了，乙花，我知道你经历了无比痛苦悲伤的事，但千万别气馁。"

乙花抬起头，大颗的泪珠在眼眶里打着转儿，摇摇欲坠，阿静见状宽慰道："现在的你有名字，有屋檐遮风挡雨，有热饭填饱肚子，这些已经很了不起了。"旁边的丈夫附和着点头，却被阿静敲了一下。阿静继续说："有了这些，就不用为今天怎么过发愁，对不对？"乙花用力点了点头。

"那么接下来只需要相信明天就行了，不太难吧？'嗨呀——'地打起精神活下去！"

"'嗨呀——'吗……"

"没错，嗨呀——"阿静露出笑容，指了指木碗，"赶快吃吧，不然粥就凉了。早睡早起好养生，其他的事情明天再跟你说。"

"嗯。"乙花答应了，埋头慢慢地啜饮着粥。

明天这个词，是否包含"明亮"的意思？这种说法倒是无据可循，但对于乙花而言却实实在在是"明亮的一天"。自从可以进食后，乙花的身体状况便很快地恢复起来，山中的食物多是红薯芋头，米饭较少吃，不过乙花倒还吃得习惯。七天以后，她就可以从榻上站起，而过了一个月，便能帮阿静料理家务了。不过毕竟做不惯家务，洗碗时，打碎的倒比洗干净的多；做针线活时又总是刺破手指，引得全家慌乱一番；跟着阿静丈夫进山打猎，却总是把靠近的猎物放跑。尽管如此，乙花并没有发怵或退缩，时时刻刻都活泼开朗地与阿静夫妇俩相处，只是偶尔会眺望着远方，向茫茫的天空尽头寻求着什么。

这是某一天的晚上。乙花坐在炉子边搓着绳子，鼻子哼着小曲，阿静看着她，说道："乙花啊。"

"嗯，怎么啦？"

"你现在身体也好了呢。"

"是的，身体完全没事了。"乙花挺起胸膛。

"我们两个老家伙对外面的世界已经没啥盼头了，可是你还年轻，陪着我们终老山野也不是个办法。你想过去京都看一看吗？"

"京都……吗……"不知为何，胸中涌起强烈的不安感觉，乙花用力闭上眼睛，想要把这份不安从心中赶走。

"是啊，京都里有熟人正在招工，如果你愿意的话，我们想把你送过去。"

"那我去。"乙花露出笑脸，当场便同意了。

"喂喂，别答应得这么草率啊。"阿静丈夫插嘴说道，"这个工非常辛苦啊，而且直到契约的期限结束前，你都见不到我们。"

阿静呵斥道："你这么一说不是让乙花打退堂鼓吗？"随即她又点了点头，"不过呢，我这老头子也说得没错。我们想一直跟乙花生活下去，但总有一天我们会先你一步离开人世，所以想尽早把你送出去。"

乙花看着老夫妻的脸，眼泪逐渐盈满眼眶，不过还没等滴下，她就用力吸了吸鼻子，止住了泪水，笑道："反正总有一天要去，那还是尽早为好，请让我去做工吧。"说完，她向老夫妇俩拜下去，三根手指撑在地上，深深地行告别礼："一直以来承蒙二老照顾，小女子不成器，感谢二老将我抚养长大。"

阿静丈夫也伤感地哭出声："乙花啊，你这小东西真是……"

阿静照着丈夫脑袋又轻轻敲了一下："你们两个别心急，我们要先去看看做工的地方合不合适我们乙花，然后再做决定。哎，要不这样，我们也顺便逛一逛京都。"

"同意！"乙花抬起头叫道。

"不过在此之前，关于你的事情，有一些必须要先讲明白。"阿静丈夫恢复了正坐，看着乙

花。乙花很少见他露出这么严肃的表情，也畏首畏尾地坐着。

"关于捡到你时的情景，以及你的名字。"

"是。"乙花的声音有些许的颤抖，胸中不安地鼓噪着。

阿静丈夫陷入回忆中，说道："那天晚上，我从家里的窗户突然看到一道白光从天而降。因为挂心，我就跑出去看了看，只见一片雪白的原野中，出现一块绿色空地。要知道那儿可没有树林，那天又下着大雪，好端端地，怎么会有不积雪的空地呢？我仔细一看，空地上到处是烧焦的叶子，一定是有某个特别炽热的东西经过上面，把雪都融化掉了。然后在空地的中央倒着一个人，那就是你了。"

"哈……"乙花咽了咽喉咙，入神地听着。

"当时你有没有印象？"阿静丈夫问道。

"嗯……把我说得好像神仙似的！"乙花蹙起眉心。

"我开始也这么想啊，还以为有什么好事呢，凑上前一看……咳，我想也是，哪会有神仙像你这么笨手笨脚的啊。"阿静丈夫笑着弹了一下乙花的额头，乙花并没有展眉，表情却愈发阴沉了，她问道："当时那里只有我吗？"

"是啊，只有你。"

"其他什么都没有吗？比如……脚印之类的。"

"可是你的周围没有雪啊，看不出脚印。"

"这样啊……"乙花陷入沉思。

"想起什么没？"

"总觉得少了某个特别重要的东西……"乙花细细思索却理不出头绪，表情非常黯淡。

"好了，到此为止吧。"阿静插嘴进来，她捏着乙花的脸蛋，向两边拉扯着，笑道："好了好了，老是这样苦着脸，左右两边的眉毛都要连在一起了。"乙花柔软的脸被这么一拉，原先忧心忡忡的表情霎时变成欲哭又笑的滑稽模样。阿静说道："那个至关重要的东西，慢慢找总是能找到的。"

"嗯。那个……脸很痛耶。"乙花点了点头，现在她眼里的泪水，倒有一半是被拉痛了才流出来的。

"乙花你听着，你不是什么神，而且也不要变成神哦。"

阿静的最后一句话，令乙花有些不明就里，不过还是点了点头。



"唉唉，真是的！"

阿绀的声音在屋子里响起，富签中的一百两银子，在还了杂货店和米店的债务后就剩得不太多了，要是再跑去酒家里打酒，过不了多久就会花光——阿绀和她丈夫都很明白这个现实，也正因为明白，所以她丈夫才更加大手大脚地挥霍。三天三夜后，醉醺醺的丈夫被债主派人送回来了。自从知道家里又没钱了，丈夫就一直住在其他女人那。

阿绀煮了稀得可以数清饭粒的粥，端到黄川人跟前："来，吃饭饭。"黄川人第一次表现出反抗的情绪，向小脸别到旁边。阿绀见状略感心疼："这粥不行吗？要是能煮点更好吃的粥就好了……"黄川人像是要否定阿绀一样摇摇头。

"怎么啦？"阿绀凑近黄川人，黄川人却抓起碗里的勺子，向着阿绀伸过来。

"你这孩子……莫非是在为我担心吗？没关系的，我一直都好好吃饭呢。"

黄川人还是摇着头。

"不要为妈妈担心啦，来来，快吃吧。"阿绀这么说完，突然又举得自己很可笑，"真是的……对着一个婴儿我说这些干什么呢，他又听不懂。"疲惫地摸了摸自己空瘪的腹部，这么多天来，她的确颗粒未进。阿绀咬了咬牙，抱起黄川人，走出家门。

阿绀拍打着邻居的门喊道："有人在吗？我是隔壁的阿绀，请行行好，施舍这孩子一点米吧。"

门里传来冷漠的声音："阿绀你不是中了富签的大财主吗，我可没那么大面子认识你啊。"

阿绀咬住嘴唇。今年庄稼的收成确实不好，家家都没有富余的粮食，可是镇子上的人也决然不会拒绝邻居的乞讨，这是铁则。毕竟家家都朝不保夕，都可能有向别家乞讨的那一天。阿绀家境贫寒也是众所周知的，即使中了一次富签，也无法根本上改变家境。但是，"有福同享"同样是荒年中邻里间的铁则，没有招呼邻居就把一百两银子花光，这是非常犯禁忌的。见一家不成，阿绀只得换另一家索要食物，可哪家对她都是一个态度，任凭她拍门拍到手红，都没人肯分她一粒米。背上的黄川人，却一直瞪着门的里面。

饥荒之后，紧接着到来的便是瘟疫。今年夏天已经有不少人倒下了，稍有门路的，都回到乡下投靠亲戚了，留在京都的多是些穷人。其实瘟疫并非完全没有好处，至少，因为害怕感染瘟疫，债主们短期内也不来讨债了。

丈夫回到家中，一副幡然醒悟的模样："阿绀我让你受苦了，果然还是你最好。"看到在门前泣不成声的丈夫，阿绀的心也软了。

丈夫进门就往床上一躺，用被子一裹说道："我没办法了，之后就全靠你了。"

阿绀时常会盯着门框发呆，每每到了这个时候，黄川人就会拉扯她的头发，让她回到现实。可是这么多天来，阿绀明显感觉到黄川人拉扯的力气越来越小，这让她心疼无比。

再次来到邻居门前："有人在吗？我是隔壁的阿绀……"她饿得已经连敲门的力气都快没有了，"请行行好，施舍这孩子一点米吧。"

"喀喇"一声响，阿绀停止了拍门，小心再小心地把手放在门上，试着拉了一下，门出乎意料地开了。刚踏进一步，刺鼻的臭气迎面扑来，只见围炉的附近，一个黑色的事物蠢蠢欲动。定睛看，这是一大群附着在尸骸上的苍蝇，阿绀被恶心地"哇"一声，空空的胃却吐不出任何东西。瘟疫年里，路边出现死尸已经司空见惯了，可是要走进一个得瘟疫死的人的房子，还是需要一定勇气的。阿绀压抑住颤抖的腿，抱紧黄川人走了进去，来到厨房寻找米柜，打开米柜一看，那里面是已经泛了黄色、但毫无疑问是米没错。阿绀慢慢抓住米柜，却没有注意到怀里的黄川人正在点头。

这以后，只要米吃完了，阿绀就会去附近的没有人、确切说是没有活人的房子里翻找。这么做的并不只有她，镇上一旦知道谁死了，附近的人就会集结起来瓜分遗产，一到晚上，盗贼们经常闯进人家放火抢劫。但不可思议的是，阿绀寻找的人家大多没有被动过。最初，阿绀只在厨房里寻找，后来也开始物色房间里的物品。这些死去的人生前看起来都很贫穷，阿绀却意外地总能在他们的家里找到少许钱币。自己家里，整天呼天抢地喊着要死的丈夫活得健健康康，黄川人的体重似乎也稍微增加了些。

又过了一段日子。某一天，阿绀抱着黄川人走在街上，黄川人突然又拉扯了一下她的头发。阿绀回头一看，自己竟又不自觉地走到了富签屋。掌柜连忙招呼道："哎呀，这位夫人，好久不见了。自从疫情爆发以来您都没来过了，要不要来抽一根呢？就当是图个吉利吧！"

"好吧。"阿绀把黄川人抱高，"来吧，黄川人。"

靠近签台，黄川人选了一根签。掌柜笑道："哎呀，小弟弟很有干劲呢。夫人，这根签可以吗？"阿绀困惑地笑了笑，还是花钱买了。她看了看黄川人抽出的钱，依然是那根"黄"五三六号，跟上次一模一样。"这次不可能中了吧。"阿绀自行想着，可是这次她又错了。

一星期后，阿绀把百两银子放在矮脚桌上，与丈夫对视着："这次一定是受神明给我们的机会，老公，这次一定要还清债务，再开始做一点小生意吧。"

"是啊。"丈夫低着头说，"这次我绝对听你的。"声音是那么甜。

"我很开心……老公，你从明天起可以挑起扁担做正经货吗？"

"别说扁担，什么都可以挑啊。酗酒什么的，我已经厌烦了。"丈夫抬起头，展现出一张诚恳的脸。

"老公！"阿绀欣喜得全身颤抖，丈夫终于浪子回头了。

就这样过了一个月，期间丈夫虽然抱怨良多，但好歹是维持了工作。卖灯油虽然赚不了几个钱，却是个稳定的活计，比起赚钱，阿绀更高兴地是看到丈夫改邪归正。

"富签富签，每年仅有一次的千两签！中签就有万福哇！没有抽中不要紧，请明年再来光顾！"听到吆喝声，阿绀转过头。不知何时起，京都里的富签屋又多了几家。阿绀走上前打招呼："掌柜的您好。"

"哦，这位夫人，来一根富签吗？"

"千两签是什么呀？"

"每年的祭祀月里，会有一次大签，中了就有千两银子。今年真是天灾连连啊，夫人也来一根吧，就当去去晦气。"

"那我要一根'黄'五三六吧。"

掌柜苦笑道："夫人真不好意思，今天来抽签的人全都指明要'黄'五三六，托福，这一带所有的生意人今天都赚了不少。"

"这样呀，也是呢。"阿绀笑了，毕竟那个号码已经中了两次奖，总有人会觉得能中第三次。这时，背上的黄川人伸出手，似乎是要阻止

阿绀。阿绀领会了，便向掌柜笑道："不好意思，今天还是算了。"掌柜的一听不太高兴了：

"哎呀夫人您真是太残忍了。"阿绀笑道："要是再中了奖，我可不知道该怎么办才好呢。"

寒暄完毕，阿绀买了些必要的东西，这才返回家中。刚进门，便闻到一股酒气，只见油桶被放在一旁，油桶也被抛得远远的，丈夫躺在屋子正中，鼾声如雷。阿绀不禁怒火上冲："喂，老公，你在做什么？生意怎么不去做了？"

"嗯？哦，是阿绀啊。工作的事，还是算了吧。"

"你胡说什么呢，好不容易重新开始了……"

"蠢娘们，老子有这个！"丈夫说着，从怀里掏出一个木片，是富签，正是那个"黄"五三六号，他得意地说："今早排队还是值了，这下我们就有一千两了，对吧？有了一千两，不工作也没什么了。"

"你这种人！"阿绀气得扬起手来，却又不知道该不该打下去。

"你不也想要钱吗？"

"这倒是没错，可不劳而获地混吃等死，你不觉得对不起老天爷吗？"

丈夫一骨碌爬起身，用布满血丝的眼睛瞪着阿绀："什么老天爷？我可全都知道。"

"你知道什么了？"

"就是你背上的小鬼，富签能中奖，完全都是他的功劳吧！"

阿绀一愣，前两次都让黄川人抽签的事情，自己并没有告诉丈夫呀。

"像你这种没用的女人怎么可能抽中。卖签的掌柜跟我说了，有个女人让婴儿去抽中奖的签子。"丈夫的脸笑得变了形，"所以啊，我打算让小鬼把这根签子也变成中奖签啊！"说完，他的脸上浮出陶醉的幸福笑容，复又倒在地上，打起鼾来。

阿绀战战兢兢地看着黄川人，难道这次的签子真的能中一千两吗？

接下来的七天过得犹如地狱，不管阿绀怎么规劝，丈夫都不肯挑起扁担去工作。丈夫整天只是看着那根"黄"五三六号签，反复把玩，爱不释手。有好几次，阿绀想把签子扔进火里烧掉，但终究下不去手……为什么呢？一来，她怕丈夫失去这个精神支柱，没准儿会自暴自弃；二来，她也想这次的签毕竟不是黄川人抽的，想来也不会中。就这样，一直熬到中奖告示发布的那天。

阿绀早早地起来了，丈夫却比她更早出门。昨天她去街上买了些白米、烧乌鱼和味噌汤，花了不少钱，但她认为是值得的。因为很快，丈夫就会带着落选的签回到家中，这时只需用可口的饭菜迎接他便好。到了明天，他一定会打消一夜黄粱的念头，挑起扁担老实谋生的。富签是对梦想的投资，但我们已经获得了比梦想更宝贵的东西，其他别无奢求了。"对吧？黄川人。"阿绀微笑着向还不能说话的婴儿发问。

阿绀一直等着，但丈夫始终没有回来，心中愈发不安起来。难道是觉得没脸见我，又去哪里买醉了吗？不对，丈夫出门时一文钱都没有带，如今他也应该跟相好的女人断绝了关系。这么说的话……啊，没错，他可能就站在门外呢，没有开门的勇气，在门外来回走着呢吧？一定是这样！

阿绀一边逗着黄川人，一边想去开门，突然听到敲门声，阿绀以为是丈夫回来了，叫了一声"老公"就去开门，门外的人却不是她的丈夫，而是街道上卖水的挑夫，吓得阿绀惊叫一声。

"哎呀，卖水大哥，不好意思见笑了。"

"夫人好，今天要水吗？"

"说起来今天送水特别晚呢。"

"哎呀，这可真是张不开嘴啊……"挑夫放下扁担，摇着头说，"今天不是过节吗？神社附近好不热闹啊，还闹腾了好一阵子呢，你道是怎地？富签竟然连续三次都是一个号码中的！哎？夫人，你怎么了？"

听到"富签竟然连续三次都是一个号码中的"这句话，阿绀的腰一软，坐了下去，颤声问道："那后来呢？"

"后来那个中奖的拿了千两银子就逃走了，也不知道是不是跟签屋的掌柜暗中捣鬼。说起来运气真好啊，便宜那家伙了。"

"是……是吗？"

"那么夫人，今天需要水吗？"

"今天不用了……"

"不用了？确定？"挑夫疑惑地看着阿绀问道。

"嗯，就这样。"

阿绀慢慢地关上门，潸然泪下，她知道丈夫不会回来了。



肆

壮硕的男人们抬着节日的花车，口喊有力的号子穿过中央大街，围着花车的人群也跟随着四处奔走。

"乙花啊，来，手牵牢了，小心丢掉。"阿静大声喊着，尽管乙花就在自己近前，可周围实在太吵，必须用喊的才能听得见。

"京都怎么样呀？"

乙花一边好奇地四下张望，一边抓牢了阿静的手，说道："京都的人好多好多啊。"

"那是因为今天过节，所以人比平时多了不少呢。"

乙花又看了看周围，只见到处都是打扮得花枝招展的艺妓，男人们用色迷迷的眼光收罗着美景，孩子和老人也都衣冠齐整，在大街上来来往往，于是乙花又说道："京都的人都好漂亮呢。"

"哎呀，我们家乙花也很漂亮啊。"

"是、是吗？"乙花低头看了看自己的浴衣，这是老夫妻俩从衣柜的深处翻找出来的，乙花并没有问它的来由。

"是啊。对吧，老头子？"

阿静丈夫却没有理会，只顾看着前面，突然惊喜地喊道："喔！前面过去的是鲤太夫和船太夫，养眼养眼！"

"这老东西，为老不尊！"阿静佯装生气，用力拉着丈夫的胳膊。

乙花不管他们闹别扭，继续说道："真香，京都的街上真香啊。"

"哈哈哈，这个孩子果然还是最惦记着吃。"阿静丈夫笑道。

阿静也笑了："好，我们就去对面歇会吧。"

"这个好好吃喔！"乙花吃得连腮帮子都鼓起来了。

阿静丈夫笑道："好、好！来，尝尝这个，还有很多呢。"

"这老头子，乙花又不是小狗，别劝来劝去的。"

乙花头上歪戴着一个阿多福面具，一手拿着风车，嘴里啃着另一手的串烧。突然，一阵不明的骚动感涌上心头。这是怎么了？明明玩得很开心呀。乙花扭头向身后看了看，只见一对母子从自己身后走过。这是一对很普通的母子，母亲穿着漂亮的和服，年纪大概四十岁上下，背上的婴儿裹着漂亮的襁褓，哭哭啼啼地。母亲用袖子给婴儿抹去眼泪鼻涕，也不在意衣服被弄脏，又继续向前走着。

哎，这是怎么了？乙花不自觉地发现，自己再次盈满了泪水。胸口像被紧紧地勒住，乙花挪开视线不去看那对母子，追上阿静夫妇的脚步。只是她没能看见，那个哭泣的婴儿，正向她伸出手来……





伍

从衣柜里面的里面，阿绀找出一件留袖和服，只有这件衣服没有被丈夫拿去当铺当掉。这是她年轻时做的一件光鲜衣服，平时带孩子的时候都不会拿出来穿，今天毕竟过节，拿出来漂漂亮亮地穿一次吧。从衣柜里另外翻出来的是一个襟卷，看到它，阿绀苦笑了一下，这是丈夫当年擅自辞去第一份工作时，买来搪塞她的。阿绀想了想，把襟卷也戴上了。

走到街上，人们的笑脸映入眼中。寒冷的冬天、瘟疫的春天都过去了，人们把胸中积攒的种

种情思都拿到今天尽情释放。街道上时不时有人打闹争吵，有人喝了一整天酒，醉在街边笑得像傻子一般，也有人抽抽泣泣。中央大街平时虽然全是年轻人，可一到节日就变成孩子们的天下，他们拉着父母四处奔跑，笑着嚷着。看到这般景象，阿绀的身体也莫名轻快了一些，她买了一把便宜的黄铜梳子，被阳光一照，亮晶晶地像金子一般。

在路过一个街边小摊时，背上的黄川人突然哭起来，阿绀为他擦去眼泪，突然想到，这大概是黄川人第一次哭吧，是不是第一次在人堆里，所以被吓到了呢？唉，不管了，第一次也好最后一次也罢，都不是什么大不了的事。

阿绀向着人烟稀少的地方走，来到神社的后方。寻思着找根结实的树枝，遍寻未果后，却意外地发现一个通体全黑的古旧鸟居。风里来雨里去，阿绀为了一百零一次结愿不知参拜了多少回神社，对这个鸟居却毫无印象。心里一阵悸动后，又平复了心情，眼前这个黑色的鸟居，令她在某个意义上觉得很安心。

卷起衣服的下摆，阿绀爬上鸟居，周围一个人都没有。她很久没有爬树了，登上鸟居后手脚都乏了力，心情倒好转起来。鸟居上的视野很广阔，街道上攒动的人头因距离很远看起来像一个个黑点，还有抬着花车的人、沿着道路上下的人、时不时横穿路面的人。横穿的人老是不小心跟其他行人相撞，双方倒下摔一跤，但是人们并不介意，掸掸身上的灰，继续爬起来走。

阿绀伸出手，看着远处的人在自己的指缝间来来往往，对背上的黄川人喃喃地说：“要走下去也并不难，可是妈妈已经很累了……”蓦地一阵冷风吹来，虽说是夏天，但高处的风还是带着凉意，阿绀抱住肩膀说：“好冷啊……黄川人冷吗？”背上的婴儿摇摇头。

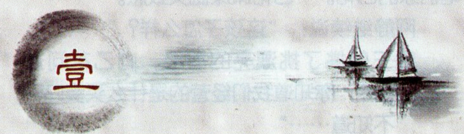
“你啊，真不像是个小孩子……”阿绀掏出襟卷，围在婴儿的脖子上，打了一个结，然后用力从两头收紧襟卷。一次、两次、三次……过了一会，阿绀喘着粗气松开手，把已经一动不动的黄川人抱在胸前，然后她又再次把打好结的襟卷围到自己脖子上，再将另一头拴到鸟居。

“就这样吧，永别了……”阿绀纵身从鸟居上跳下。

阿绀的死直到第二天才被人发现。丈夫卷钱出逃，走投无路后只得到神社上吊自尽——这一传闻风一样地传遍都内，很快众人皆知。不过奇怪的是，尸体的脖子上虽然缠着布，但附近并没有可以拴布的地方，阿绀的四肢和颈骨都摔碎了，与其说是上吊，倒不如说是摔死的。

还有一样，就是阿绀抱着的婴儿莫名消失了，但没人留意到这一点。

第五幕



据说那个女神刚踏进宫殿，天津宫的柱子就龟裂开了。宫殿的地板上到处生出小草，但那并不是柔弱的嫩草，而是充满力量感的夏草。宫殿的天上夏阳骄艳，毫不留情地炙烤着神明们，相比之下就连太照天夕子的光辉也显得黯淡了。

“感谢诸位能集结于此，值此良辰，为新女神举行庆祝和命名仪式。”夕子说道。尽管席间堆满了美酒佳肴，众神的脸上却都面露难色，这大概是头顶的太阳过于强烈，好像要把他们内心深处隐藏的各种算计阴谋都暴晒一番。好几个女神都用袖子遮住脸，怕生的苇切四夜子躲在自己寄宿的贝壳里，紧闭着贝壳。与此形成对比的是，一干不喜操心的男神早就席地而坐，末席的蛙神、白熊神和黑牛神，都各自大快朵颐，生怕比别人吃得少些。

夕子苦笑了一下，对曾经是乙花的女神说道：“你刚升天不久自然尚不习惯，放松一些吧。”可是日光并没有减弱。

胧幻八推了推眼镜说道：“命名仪式也没人能放松下来，这等麻烦的事情赶紧解决掉吧。”

赞同的声音四下响起，夕子也点了点头：“也好。那么谁愿意为新的女神起名字，请站出来报名。”

“怎么可能会有。”黄黑天吠丸冷哼道。

夕子看着他：“吠丸阁下何出此言？”

身披铠甲的武神站起来说：“这个宫殿里的神都是名正言顺的真神，要我们给这个不经世事的野孩子取名，就算是神的仁慈也得有个限度吧。”

“就是嘛。”紧挨着吠丸的赤猫阿夏帮腔道。头上的太阳更加炽烈，她不禁把眼睛眯成一条细缝。

“你这虎精对我的外甥女有什么意见？”一位女神粉面含威地站起，一指吠丸的影子。说来也怪，在新生女神的光照下，吠丸的影子不顾主人的人形姿态，径自呈现出四肢着地的猛虎形象，众神不禁笑出声来。

“在座的没有哪位愿意给她取名。”吠丸握紧拳头。

“有胆子再说一遍！”

“阿轮，你收声。”夕子向怒眉上扬的女神挥了挥手，接着徐徐言道：“既然没人愿意，那么就由我来取名吧。”众神瞬间安静下来，吠丸也没有说话，向夕子投去强烈的不满眼神。

夕子问道：“现在我将赐你名字，你有什么希望的吗？”

新生的女神抬起头：“惶恐启禀夕子大人，我自知是一介草民，即便为我取下华贵的名字，也徒让众神心生芥蒂。如果可以的话，我希望叫‘帚子’。”

“帚子”正是先前吠丸对她的蔑称，听到她这么说，一旁的吠丸露出胜利者的笑容：“还算个懂事的家伙。”

出人意料地，夕子的嘴角也浮现出笑容：“那么我便满足你的愿望。你的光芒像夏天的骄阳照遍这九重天，配以‘昼子’的名字倒是相得益彰。至于号么，就从我的名字中将‘太照天’三字赐予你吧。”话音刚落，在场的所有神祇惊诧骚然，正在饕餮美餐的黑牛神八坂牛头丸也竖起耳朵，停下了嘴里的咀嚼。

继承了“太照天”的名号，即其地位相当于天界第二女神，对于新生的神来说，这个地位虽然很破格，倒也不算褒奖过度，毕竟刚才谁都看到，耀满天津宫的光辉神性十足，直接照出了吠丸的原形。

夕子站起身，暗红色的光辉四射开来，她对新生女神言道：“太照天昼子，平身吧。”

握着夕子伸出的手，昼子站起身来，原先就洒满宫殿的阳光此时更是白得耀眼，几乎令众神睁不开眼睛。夕子又说道：“从今日起，昼子正式成为天都的女神，在场的各位无论资历深浅，都请记好我的话：见昼子如见我，任何人不得对她无礼。”昼子和夕子两位女神的光芒尽显威严，众神全部拜倒下去。

“那么命名仪式已毕，诸位请享用宴席吧。”夕子说出这句话后，众神这才如释重负，盘腿大吃起来，既有饮酒作乐的，也有不少上前说奉承话的。先前与吠丸争吵过的女神走到太照天昼子的面前说道：“恭喜升天为神。”

“昼子，这位是……”夕子正要为昼子介绍，昼子却掩住嘴巴，用难以置信的声音道：“妈……妈妈？”太像了，眼前的这位女神，和自己的母亲阿业简直是一个模子里雕出来。

夕子轻轻咳嗽一声：“这位是片羽阿轮。”

“叫我阿轮就可以了。嗯，我是你妈妈……阿业的双胞胎姐姐。”

“啊？呃，是！”昼子深呼吸一下，恢复了冷静。握紧的拳头简直就将攥出血来，她对自己说，不可以大意。既然知道不是母亲，昼子再看阿轮时，也明显看出她与妈妈的区别了。阿轮不像阿业有细微的皱纹，说是双胞胎中的姐姐，看上去倒似比阿业还年轻。

“晚辈这厢有礼了，今后还请多多关照。”

昼子的客套话令阿轮颦起双眉，阿轮说道：“不要说这么见外的话，我是你的姨娘，不必这么拘谨。”

昼子浅浅一笑：“您的说话方式真像妈妈呢。”

“是吗……今后有什么困难，尽管来家找我，姨娘会替你想办法的。”

“那恭敬不如……”

“嗯？”阿轮将昼子的敬语言谈不满地打断了。

“那我就不客气了。”

“这才对！”阿轮舒展开眉头，大声笑了起来，昼子也配合着她盈盈浅笑。

这时席间一阵嘈杂，夕子、昼子、阿轮听得








大声喧哗，倶转头看向众神，只见吠丸站起身说道："有谁来与我交手，作为酒席间的余兴？"他一边说着一边打量四周，不一会似乎瞄准了目标，就向几个拼酒的神明吆喝道："烧津！过来与我一战！"

被点到名字的烧津若铦拥有一身黝黑的皮肤，外表似渔夫，听到吠丸的招呼声，困惑地放下手中杯盏。吠丸进一步挑衅道："不敢来吗，你这懦弱的家伙。"

不顾方才还一直对饮的女神的劝阻，烧津若铦站起来回应了吠丸的挑衅："我不是懦弱的家伙！"

"那可真是太好了。"吠丸喉咙中发出沉闷的野兽闷吼，双手指尖弹出尖利的指甲，"那就让我们好好过过招吧。"

烧津也不示弱地抄起自己的武器——鱼叉，其他神明都停下当前的娱乐，把面前的桌子紧挨着拼到一起，只留下中间的一块空地作为斗技的舞台。

"昼子啊，你好生看着。"其实不用夕子说，昼子早就凝目注视着宫殿中央的二神。

吠丸逼近烧津："你这家伙，刚才嘲笑过我吧。"

烧津不甘示弱地回道："只是你自己的被害妄想吧。"

吠丸的脸扭曲成可怕的形状："少跟我装傻！"脚下一蹬，尖利的手爪就向烧津攻去，与对方的鱼叉拼到一起。鱼叉无疑有攻击距离上的优势，但吠丸并不示弱，他用自身的力气弥补这一不足，双方较力不过一会，烧津便已呈现颓势。"哈！"吠丸大喝一声，众神还没看清楚他的动作，只见烧津胸前鲜血喷出，染红了地上的夏草，只见他的胸膛上，触目惊心地被吠丸的手爪抓出三道平行的伤口。

"停手！"一位老神试想劝阻眼前的血舞，却被杀红眼的吠丸一脚踢飞，吠丸大吼着："就这点运动，怎么能尽兴呢！"已经被打得双膝跪地的烧津，毫无抵抗能力地沐浴在吠丸的爪击下。只听得"骨碌碌"一声，烧津的脑袋也被疯狂的吠丸切下，一脚踢飞，满座霎时间鸦雀无声。

吠丸扭头看看昼子，装腔作势地行了个礼："昼子大人，对这场小表演还算满意么？"

昼子不惊不恼，只神色淡然地点点头："还不错。"

"哼，真是个不可爱的家伙。"吠丸原本想给初登高位的昼子一个下马威，没想到对方的反应居然如此镇定。

不过很快，众神又恢复了之前的饮宴，好像刚才的那场血战完全没有发生过似的。夕子看得出昼子是在压抑内心的不知所措，她微微一笑，向昼子低低地说道："昼子，你看那里。"

顺着夕子的手指望去，只见方才与烧津喝酒的女神将落地的头颅捧在胸前，嗔怪地道："叫你别逞英雄吧。"头颅苦笑道："哎呀，输了输了，这样连酒都喝不了了。"女神端起酒杯饮了一大口，嘴对嘴地喂给头颅喝，头颅娘声娘气地道："多谢了，美津乳姬。"女神嘻嘻笑道："客气什么呢，又不是第一次了，你不是经常这么干吗？"

看着这对调情的男女神明，昼子脸上的惊讶之色终于掩藏不住了。身边的夕子说道："没错，就像你看到的那样，不管是被砍还是被烧，依旧安然无恙，这就是神。"

昼子稍稍点了点头，理解了某种事物的光芒寄宿在她的眼眸之中，那光芒冰冷冰冷。




"乙花，到中午了哦。"远远地、朦朦胧胧地传来一个声音。

"这个孩子很喜欢睡觉呢。"

"那就再让她睡一会吧，一定是节日上玩累了。"

"那可不行啊，今天要去雇主家里见面呢。"

"哎哟还真是，我老朽糊涂了。乙花啊，起床喽！"

一把掀开被子，乙花眼睛微微睁开一道缝，却依然说着梦话："等等……那个，我还没吃呢……"

"乙花，做梦了吗？"

乙花终于睁开眼睛，点点头："嗯，我梦到自己在一个宫殿里，地上长满了草，太阳公公好刺眼……"

"宫殿里怎么可能长草啊，看你都睡糊涂了。来，赶快把衣服给换上。"

乙花揉揉眼睛，换上衣服饮了茶，方觉清醒了些。说起来还真是个奇怪的梦——天都里有一个孤独的女神，宴会开始了，大家都向女神祝贺，可是女神一点都不高兴，她只能堆起假笑回应，真是太孤独了。

不知为何，乙花对这个女神的遭遇感同身受，鼻子一酸心想："这个女神寂寞难过的时候，也没有人倾诉吧。"

"乙花？"

阿静的声音让乙花回过神来，"我可真是的，不就是一场梦吗，干吗这么在意呢？"她心里这么想，嘴里应答着阿静："来啦！"将茶杯放到桌上，站起身来。

京都的道路都是笔笔直直、又宽又长，道路的一侧是连绵的砖头长墙，乙花见状感叹道："好长啊，这真只是一个宅子吗？"听老夫妻给了肯定的答复，乙花皱起眉说："这么大的宅子，我进去一走肯定会迷路吧。"内心烦恼的她，不自觉地同时伸出右手和右脚。阿静看了扑哧一乐："放心，里面也不全是房间，也有店和仓库什么的。"阿静丈夫也说："而且再大也比不上我们山里，你山里闯荡了那么久，不用怕。"

"是吗……嗯，那一定没事了！"乙花不太肯定地挺起胸膛。

三人围着长墙转悠，好不容易找到了入口，与广阔的占地形成对比的是，入口出奇地小。撩开帘子，进到一个狭窄的小屋里，这儿堆积着如山的账簿，乙花不小心踢到某件物事，吓得大叫一声，为了保持平衡，她下意识地去扶墙。这一扶不要紧，只听得轰隆隆一声，账簿从架子上哗啦啦地崩下，散落满地，连个落脚处都不剩。乙花又羞又急："这下怎么办？"

"啊，没事，就那样放着吧。"房间的深处传出一个声音，抬眼看去，一个堆满账簿的小桌子后面，坐着个容貌俊秀的男子，正拨弄着算盘珠子，见到阿静等人进来了，露齿一笑："哎呀小静，好久不见了。"

"称呼比自己年纪大的'小静'不太好吧。"

"哎呀，如果叫'静姨'您明明也会生气的说。"

"你这孩子……"阿静无奈地扶住额头，看得乙花笑出声来。阿静转身向乙花说道："他是熊三郎，我的外甥。"

男子正色看着乙花道："你好，我是熊三郎。"

熊三郎招呼着三人来到里屋，一名与乙花年纪相仿的少年端上茶来，乙花向少年和熊三郎道了谢。熊三郎低下头去，正要正式自我介绍，阿静就插嘴道："这家伙叫熊三郎，是咱们家的万人嫌，但是因为存了点钱，所以家里人都拿他没办法了。"

"小静，我可不是万人嫌吧？"熊三郎微弱地抵抗着。

"老老实实工作不可能有钱盖这么大的宅子吧？你肯定是背地里使了什么见不得人的手段。"阿静打趣地笑了，转而向熊三郎介绍乙花："这是咱们家的乙花。"乙花深深低头致意。

阿静继续说："这孩子怎么样？"

熊三郎挑了挑漂亮的眉毛，向乙花问道："乙花妹妹，你知道我们经营的是什么买卖吗？"

"不知道……"

"要不你猜猜看？"

乙花看看周围，就连这个客房的角落里，都堆着账簿和文稿箱，于是答道："是账房先生吗？"

熊三郎摇摇头："不对，我们是投资师。"

乙花显然不能理解这个陌生的名词，试着问道："是卖荞面的吗？"

熊三郎苦笑："跟荞面无关。我是做盐、豆子一类生意的。"

"哦，原来是卖干货呀！"乙花一副"我懂了"的模样，旁边的阿静夫妇乐不可支。

熊三郎见状干咳一声，不再卖关子，向乙花解释道："所谓的投资师，并不直接参与买卖本身，而是在卖方与买方之间做中间人，或者告知卖方或买方何时出手。"乙花听得入神，虽然不怎么听得懂。

熊三郎继续说道："嗯……想在我这里做工的话，就必须会读、会写、会用算盘，乙花妹妹会吗？"

"不会！"

阿静插嘴道："别为难孩子，乙花年纪还小嘛，不会也正常。"

"好好好，小静你先别插嘴。乙花妹妹，那你在我们店里能做什么呢？"

乙花想了想，说道："别人都说我的惟一优点就是从来不感冒！"

阿静丈夫悄悄用手肘捅了捅阿静，阿静脸红了，"笨蛋不感冒"是她常常在家里戏谑乙花说的，没想到乙花竟真把这当好话了。

乙花挺起胸膛："所以，别人都感冒的时候，我能替大家做饭！"

熊三郎盯着乙花看了良久，一拍大腿：

"好，采用了。"

"啊？"老夫妻不禁相视愕然。

"熊三郎啊，你平时很容易感冒？"

"呃，这倒不是。"熊三郎摇摇头。

"那你是没人做饭吗？既然这样讨个老婆不就行了……"

熊三郎打断道："乙花妹妹是个聪明伶俐的孩子。"

"啊？"这次换乙花愕然了，她自觉被谬赞了一般，拼命说道："可、可是，我很笨手笨脚喔！我虽然会做饭，可说不定会把碗打破呢……"

"不打紧。"熊三郎拉开抽屉，取出一件小东西，那东西有个金属的框架，镶嵌着两块薄玻璃。

"来，靠近点。"

"嗯，好。"

熊三郎把手里的这件小东西往乙花的鼻梁上一架，再把框子的两条腿搭在乙花的耳朵上。乙花只觉得眼前的世界一亮，"啊"一声叫出声。

"如何？看得清楚吗？"

"这是什么呀，看得好清楚喔！"

熊三郎闻言，得偿所愿地点点头。

阿静看着乙花的脸："这是什么玩意啊？"

"这叫眼镜，戴着它做账不容易出错，非常方便。我看乙花妹妹眼睛不大好，便送给她用吧。"

乙花摸摸眼镜，又欢喜又不安："这个东西很贵的吧？"

熊三郎笑道："乙花妹妹你能够工作，从长远角度来看是物有所值的，就算是给你的就职礼物吧。"

"那个……谢谢您！"乙花猛地低头致礼，手肘却不小心碰翻了茶碗，"啊，对不起！"

熊三郎的膝盖被流出的水打湿，不过他还是微笑着说："没有关系。"



神的家不是建造出来的，而是"寻找"到的。天的广度没有极限，有山有海有森林，也就是说，同样有家和宫殿。新加入天界的神，全部得自行寻找住处。黄黑天吠丸居住在顶天立地的险峰之间，而据说在天界实力排名第六的茅宫卑弥子则住在一所简陋的寒舍。一个神选择的住处，往往能反映出他/她的地位和力量。

昼子很快找到了自己的宫殿，红墙黄瓦的宫殿外观壮丽，众神纷纷议论说"这不愧是夕子亲自赐名的女神"，只不过一旦踏进宫殿内部，就会发现这里全是被隔成四坪大小的小房间。

阿轮打量着小房间，说道："房间虽小，气氛却很温馨呢。你和阿业就是住在这样的地方吗？"

这句话就像一个凿子，在昼子宛若假面的表情上钻出龟裂纹来，阿轮赶紧说："啊，对不起，勾起你的伤心往事。"

"没关系。正如您说的那样。"昼子咬着下唇，自己也这才发现，宫殿的外观和内里，都完全再现了大江山京的景象。自从飞升天界，昼子一直以为自己已然脱胎换骨，可实际上，就连刚刚见面不久的人物，都能看透自己的内心。

昼子吸了口气，抑制住内心的动摇，问道："我的母亲现状如何，您知道吗？"

"阿业？我不知道哦，如果你很在意的话，可以到天桥立台上俯视下界。"

"您还真是冷淡呢。"昼子的声音依然冷淡，但是已经携带了嘲讽之意。不好，我要控制住自己。

"为什么这么说呢？"阿轮看着外甥女。

"阿业……我的母亲现在说不定正在受苦受难，您是她的姐姐，为什么不关心呢？"

"受苦受难？怎么说？"

啊……昼子瞬间领悟到，眼前的这个女人并不是自己的母亲，她对自己再怎么柔和、再怎么温暖，都只是天界的一个女神。

阿轮见昼子不说话，就自己借过话茬："嗯……你刚从下界上来，有些事情还不习惯。如果你的母亲真的遭遇无法忍受的苦难，只要舍弃肉身，返回天界即可。你就是这样的啊。"

昼子热起来的心急速冷却下去，再次戴起表情面具："的确如此。"

阿轮笑道："虽然不知道阿业要在下界待上多久，不过成百上千年对于天界来说，只不过是弹指一瞬。"她的笑容宛若春风般宜人。

与阿轮分别后，昼子一直挂心着她所说的"能观看下界的天桥立台"。来到立台向下望去，却是雾蒙蒙的一片。向云层吹了口气，视野顿时变得明澈如镜，镜面中映出下界的景象。

"云儿啊，请告诉我，我的爸爸在哪里？我的妈妈在哪里？"

回应昼子的第一个问题，镜子里映出一个黄色的骷髅头。昼子强忍着咬住嘴唇，尽管在提问前她已然做好思想准备，但是真的看见时，胃里还是一阵翻腾。血珠从她的嘴唇上滴下，在云上变成一朵花，艳丽地开放。

接下来，镜子里的景象一转，变成一个昏暗的室内。摇摇曳曳的烛光下，无数的男女互相推搡拥挤，前排的人坐在席子上，后排的人则踮脚伸颈，共同望着中央的表演。人山当中，卖便当的小贩走来走去地吆喝，声音却被埋没在嘈杂的环境里。入口处的牌子上写着"本国惊现！天女之舞！"的字样，黑暗的舞台中央，则是昼子再也熟悉不过的身影。那个全身泥污的女子，毫无疑问地是她的母亲阿业。以往美丽窈窕的阿业，如今却蓬头垢面，曾经光鲜的翅膀上满是泥污，颈项之上套着红色的项圈，项圈上的铁链被一个男人攥在手中。

离舞台近的客人嘴里叫嚷着，把剩饭扔向舞台，砸到阿业的脸上。手持铁链的男子用力一拽，阿业的身体被迫腾空，只剩半边的翅膀拼命扑腾着，那不像鸟，而像一只濒死的蝴蝶，努力飞起却又不得不下落，最后重重地摔到地上。而一旦她的身体落地，男子就会再度拉拽铁链，阿业又再次被抛到空中。阿业的嘴唇微微地动着，昼子努力想读出母亲的话语，眼前的景象却令她无法静心凝视，心脏如被压着一块千斤大石。曾经那个自信又温柔的母亲，现在早已失去了光芒，那张脸上既非绝望也非愤怒，而是一种无可奈何和谄媚之态。一个像狗一般，把砸到自己脸上的饭吞下肚的母亲，令昼子不忍再看下去。阿轮说过，来到下界的神一旦不高兴，就可以舍弃肉身返回天界，这一定是谎言。如果真的可以随时自行了断，那母亲应该早就从人间"死掉"了。

云层像是映照昼子的心情般变得不透明起来，昼子平复了狂躁不安的心，再次问道："黄川人呢？那个孩子现今在何处？"

"那个家伙啊，我也想知道他的下落呢！"背后传来的粗野声音，正出自吠丸之口。他走近昼子身边，不怀好意地咋了咋舌："阿业应该生了两个御子，如果另一个也死掉的话，为什么没有出现在天界呢？"他将昼子一把推搡开，站在立台上看着下方的丛云。

"你……想对那个孩子怎么样？"昼子一发怒，太阳也相应地变得无比耀眼。炽烈的阳光化为火矢，向吠丸射去。

"像你这样刚到天界就扬威作福的新神，有一个就够了。趁着那个小鬼还在下界，我要把他封印起来。"吠丸的眉间被火矢射出一个洞，脸上却毫不在意露出笑容。

"你休想得逞。"昼子的右手出现一把阳光之剑，吠丸也笑着亮出手上的爪子。尽管昼子的神威已经高于吠丸，但武神吠丸的实力非同小可。几回合的交锋过后，昼子白皙的皮肤上已经负了伤。比起对方的实力，昼子更在意的是神的不死之身，即便自己能将吠丸斩于当场，他还是可以很快复活，如何阻止他去寻找黄川人的下落——这一杂乱的思绪令她无法集中精神。迷惑很快就化为绝望，又是几招过后，吠丸的左手已经洞穿昼子的咽喉。昼子无声地惨叫一声，伴随着吐出一口鲜血。

"没错、没错，我就是想看到你露出这种表情啊！"吠丸舔着嘴唇，左手光芒一闪，昼子的神衣被撕裂开来，吠丸以右手在她的小腹上动作着，昼子只感到一阵热辣辣的疼痛，"帚子"的字样已经屈辱地被对方刻在自己的肌肤之上。

"新来的，再告诉你一件好事吧。所谓神不能被杀，是假的。"

听到吠丸的话，昼子蓦地抬起头，闪耀的目光中并非愤怒和屈辱，而是新燃起的希望。

"也不能这么说。神虽然不死，但只要往神的身体里填入大量阴气，就能把神封印。"

理解的光在昼子的眸中一闪，全身的力量再次涌起。咽喉处的伤口被撕扯得血肉模糊，但也像一把有力的枷锁，牢牢地夹住吠丸的左手。

"你也看到了吧，你母亲阿业的下场。被束缚在一个肉身里，不管寻死多少次，也会反复重生。早知道你会上天来惹事，我本该让舍丸带上两个项圈去，连你也一并拿下。"

这是怎么回事……总觉得什么地方不对……咽喉的疼痛支配着全身，昼子搜寻着记忆的深处，意识却越来越模糊……

"哦？原来是你呀。"昼子和吠丸的身后响起风一般凉爽的声音，吠丸闻言颜色一变，转头道："夕子！"

到来的正是天界的第一大神，太照天夕子。她的表情依然万年不变，不怒不悲、悠娴淡静，只不过其脚下的丛云，全都化作暗红色，夕子淡淡地道："挑唆天皇围剿大江山，企图杀死御子们的始作俑者，我还道是谁呢。"

"啊，没错。那个不中用的男人，被扶成一方帝王却一事无成。"吠丸歪着嘴角，继续说道："只要那个碍事的阿业消失掉，你也就完蛋

了。”吠丸啐了一口，用力一甩左手，把全身是血的昼子像垃圾一般扔在地上：“不过既然已经被你听到，那就没办法了，觉悟吧！”

天界第一和第四的两个大神的较量，出乎意料地瞬间分出胜负——没能躲开吠丸第一击的夕子，以心脏承受了这次攻击，不过她的视线却闪电似的找到了吠丸的要害，两人口中同时吟唱禁咒：“祭风、祭火、祭水、祭土，探知沧溟的天之琼矛的露珠，集结于此了结祸事！”

强大的吠丸犯了惟一的致命错误，就是忘记了昼子的存在。不顾咽喉里不断流下的血液，昼子站起身，一把从背后勒住吠丸的脖子，气息不畅的吠丸，口中咒语顿时被打断。夕子的咒语率先完成，一道红线围着吠丸的脖颈延伸，昼子只感到一阵炙热，赶忙放开吠丸的脖子，饶是如此，手掌还是被烧伤了。吠丸抓挠着自己的脖子，红线愈加变粗，化为项圈形状。一时之间风雨大作，横扫天界，大地轰鸣作响，炸雷震耷发聩，这所有的异象，皆由项圈引起。

吠丸的身体也慢慢开始变化，他跪下双膝，两手支地，四肢弯曲成诡异的形状，整个身子都变为四足的走兽形态，头上也生出双角。只有脸还残留着人类的形貌，其他部位都变成了半鬼半兽的模样。接着，原本踩在云上的四脚在云里越陷越深，这是因为吸收了大量阴气后，云已经不足以支撑其体重了。发出奇异的吼声，这个曾经高高在上的神明，彻底化作畜生厉鬼堕入下界……

“辛苦你了。”夕子说着，轻轻抚摸着昼子的咽喉，伤口顿时止住血。一块黑布降下，盖住昼子衣衫凌乱的身体，夕子柔声道：“方才发生的一切，不可向他人言语。”

昼子点了点头，问道：“黄川人……那个孩子现今在何处？”

“我只能声明他现在一切安好，不过他的藏身之所，暂且连神的眼力都没法掌握。”

“那个……”昼子欲言又止。

“怎么了？”

“夕子大人为什么要庇护我？”

夕子淡淡地笑了：“怎么，对我不太放心？”

“不是这么回事……”

“如此也无妨。”夕子正色道，“昼子，你曾经为人，告诉我，在你的眼里，众神是怎样的一群存在呢？”

“您的意思是……”

“你心中是如何想的，但说不责。”

“我觉得神都生活得很无趣。”

夕子闻言点点头：“没错，无限的寿命、无穷的时间，我们能实现自己的任何愿望，却留不下任何痕迹。无论如何，我们的生活都确实很无趣。”她向着栏杆的挥了挥手，继续说道：“因此，我们之中出现了一派干涉下界的神，他们把下界的部分人先高高抬起，赐予崇高的地位，再把这些自以为得神恩赐的人从高位重重地摔到地上。就像你们一家那样。”

昼子点了点头，夕子继续说道：“我不容许他们如此恣意妄为，可是现在的我没有足以阻止的力量。我需要新的血脉。”她注视着昼子的眼睛道：“将你收为养女并非是要保护你，而是为了让吠丸这些干涉派的神露出马脚。今天的这桩事，以后还会继续发生，但我并不认为自己做错了。”昼子点点头，她知道眼前的这个女神所言句句是实话。

“太照天昼子啊，你能住我一臂之力吗？”

昼子握住夕子伸出的手，面容庄重地回道：“太照天昼子，愿意辅佐太照天夕子鞍前马后。”

“那么今天的事情，就先不要泄露出去。”夕子说完，踩上一片祥云消失了。

昼子在天桥立台上驻足片刻，也返回自己的宫殿，心里的不协调感却无论如何也挥之不去。吠丸之前说过“早知道你会上天来惹事，我本该让舍丸带上两个项圈去，连你也一并拿下”，言下之意，似乎他只给了舍丸一个项圈，可当时舍丸的手里，的的确确地捏着两个项圈，这是怎么回事呢？昼子沉思着，浑不知自己正落在某个神明的视线中。

“哎呀哎呀，真是个可怜的女娃娃。”远远地看着昼子的，是八咫黑蝇。夕子在他的身边现出身姿，说道：“刚才你一直监视着我们呢。”

“这倒没有，是风儿告诉我的。从南边刮来、一阵沉重的风。”黑蝇懒洋洋地说。

“那么，你打算如何？”

黑蝇装傻道：“什么如何？”

“我与你相交甚久，现今再问你一次，可愿住我一臂之力？”

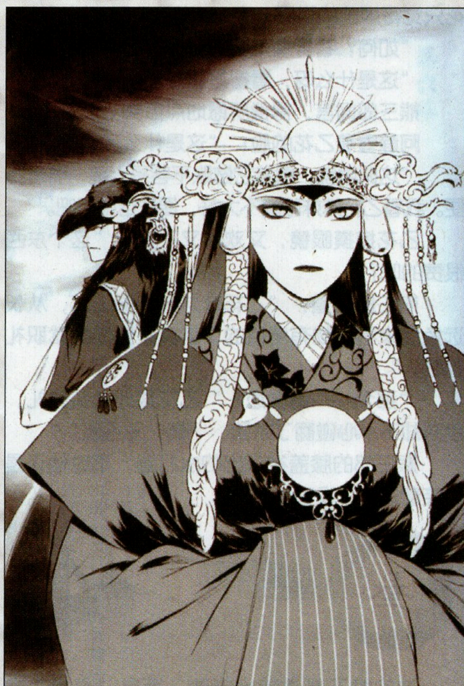
“我们的确算老交情了，但这次我要拒绝你。我不会帮你的。”

“那可真遗憾。”夕子的声音里混着惋惜之意。

黑蝇悠悠地说：“我倒不是讨厌你，不过我的秉性不适合拉帮结派，仅此而已。”

“你真是个不可信的家伙。”夕子的声音略带寒意。

待夕子转身离去后，黑蝇看着她的背影低语道：“彼此彼此。”



第六幕



壹

滴答、滴答，是水滴落的声音。

潺潺的流水宛如冰一般透明，清澈得可以看到水底。水底有一副骨架，经过冰冷流水的反复冲刷，骨架上已经完全没有肉了，但也没有被水流冲走，也没有损坏，只是静静地躺在那里。

骨头不会说话，所以周遭的声响都源自流水和洞窟上方的滴水……不，不对，流水的声音中还混杂着另一个细微的声音。那是清澈的男子声音，歌声。唱词全都是人名，有男人名，也有女人名，有乳名，也有元服后的正式名。男子的声音唱着这些名字，反反复复。不时地，流水将新的尸体带到这里，寂静一时被打破。水不会拒绝尸体，它不厌其烦地冲刷着尸体上的肉，直到骨架沉入水底，然后歌声中的人名便会增加一个。

现在，又有一个尸体从遥远的地上被冲了下来。不，那不是尸体！小小的白色摇篮里躺着一个婴儿，周围的水汽寒冷刺骨，婴儿气若游丝。每到河流的分岔口，摇篮都会打着旋儿碰到河岸，弹跳起来。说来也怪，不管摇篮怎么摇晃，就是不翻。摇篮漂啊漂，那歌声也越来越清晰了，长度看似无穷无尽的地下河，终于到了头。

一个男子独自坐在河边，全身是霜，衣服、头发的颜色几乎无法辨认，如果不是看到他的嘴唇还在微微动弹，绝对会以为那是个人形的冰雕。

“喳拉”一声，头发上的冰霜落下，露出里面的黑发。他分开交叠在膝盖上的双手，全身衣服发出“啪啦啪啦”的碎裂声。睁开眼睑后，露出一双赤红的眼睛。

他走近白色摇篮，被蓝色和服包裹的手将婴儿提起，婴儿一动不动，像是死掉了。于是，他双手将婴儿捧高，准备投进河里，就在这时，婴儿的身体动了动，男子顿时停止了动作，嘴唇里不曾间断的歌声戛然而止，水底的骨头全部像有生命似的抖动起来。

男子的手指被婴儿身上留下的某种黄色液体

沾湿了，然后顺着袖子滴到裤腿上，留下一片斑驳的痕迹。至于男子有没有掩住鼻子，我们不得而知。

贰

算珠声在房间里回响着。

投资师手底的工作与乙花原先所想的差了不少，扫地、端茶、卸货、搬运等活计虽然也干，但做得最多的却是练习珠算。现在正教导乙花的是熊三郎本人，不过笨手笨脚的乙花总是掌握不得要领。

“乙花，算到多少了？”熊三郎问。

“嗯，大概是五十两左右！”乙花刚说完，全场爆笑。熊三郎看了看乙花的算盘，说：“我知道最后大概是五十两，可你的算盘却不是这个数目啊。”乙花笑眯眯地说：“算到二十四两的时候，手滑了一下，就不知道该是多少了。”

熊三郎闻言苦笑，房间里当然也有没笑的人。这儿约摸有十个学生，既有熊三郎的小工，也有来强化学习的算盘高手。一个学生打了个大哈欠，立即被熊三郎点名：“留三，你来回答一下。”

留三的年纪跟乙花差不多大，身体看起来单薄，目光却炯炯有神，他站起来回答道：“五十三两二分。”熊三郎点头表示正确，旁边的乙花惊讶地称赞道：“真厉害，留三同学居然算出来了啊。”留三白了她一眼，小声说道：“是你这家伙太迟钝了。”

“留三君真过份。”这句话并非乙花说的，而是出自另一个女学生实子之口，所有女生都附和起来，合唱般地念着“真过分”三个字。熊三郎没听清他们之前的对话，便问：“发生什么事了？”

乙花站起身道：“报告！留三同学说我很迟钝。”

留三满不在乎地把手交叠在脑后，其实是想逃避女生们的责难。

“然后呢？”熊三郎继续问。

乙花答道：“我也是这么想的，唉……打算盘打得手指都要抽筋啦！”

熊三郎转头去问留三：“留三，你确实说了吗？”

留三毫不退缩地承认了：“我说了，说迟钝的家伙很迟钝，有什么问题吗？我又没诬陷她。”一句话刚说完，女生们的意见更大了。熊三郎见状，挥了挥手，中止了女生们的议论，说道：“确实没什么问题，心直口快不是缺点。”班上顿时又吵嚷起来，对熊三郎的发言意见颇多，留三也没想到老师会这么说，脸色也青了。

熊三郎朗声道：“听我说完。这个世上的确有迟钝的人，也有呆子，直爽地发表意见并无问题，可是留三……你难道真的只是想说乙花同学很迟钝吗？”

“诶？”留三一愣。

“你为什么要那么说乙花同学？”

留三期期艾艾地说：“那是因为……我很火大。这个乙花明明没答上来，还一副了不起的样子，一点都不反省。不成器的家伙，就是不成器。”听了这句话，原先谴责他的女生中也出现赞同的意见：“说得也对，乙花有时确实得寸进尺。”

乙花呆呆地听着留三和女生们议论着自己，直到熊三郎的声音才让她回过神：“那么留三，今后你直接说刚才那句意见就好。”熊三郎环视着全班，用尽可能柔和的声音说道：“迟钝并不是罪过，可是当你说一个人迟钝的时候，必须要把下一句话也说完——是‘你真迟钝，滚开’还是‘你真迟钝，加油’，一定要说清楚。留三你听着，如果你想直爽地发表意见，那么像我说的那样，把话讲完整。”

教室里鸦雀无声，留三流下汗水。

叁

忘我流水道，这是此地的名字。在此地深处打坐的神，名叫冰皇子。为了缓解受烈日折磨的百姓们的痛苦，冰皇子挖了这条直通地下深处的水渠，不知从何时起，就不断有尸体被扔进来，把水渠变成了墓场。尸体的骨架沉到水底，鬼魂的怨声萦绕不散，冰皇子只有咏唱这些尸体身前的名字，才能让鬼魂安定下来——这是冰皇子为自己选择的道路。为什么传说中的天界第一男神会主动来到下界，为人类献出自己的所有精力？知道个中缘由的人，已经几乎不在了。

这一千年里，冰皇子见过各种各样的死者，但见到活人还是第一次，并且还是个婴儿。平时，那些被扔进来的活婴等到了皇子身前时，也早就冰冷地死去了，为什么这个婴儿的生命力这么强？冰皇子仔细看了看摇篮，从中发现了神的气息。

“原来是天上来的啊，真会给我多事……”多年以来，冰皇子已经养成自言自语的习惯，他低头看着婴儿，只见婴儿的脖子上佩戴了一个石头饰品。“原来是水母仓罗的咒术啊，难怪一直睡着。”冰皇子小心地取下该饰品，生怕碰伤了婴儿。婴儿的呼吸声渐渐变浅，不一会，睁开了眼睛。

婴儿看到眼前的陌生面孔，皱起原先柔和的小脸，流露出憎恶的表情，然后以不似小孩子的敏捷动作一扭身子，挣脱皇子的手。

婴儿想要站起来，却没能如愿，尽管身体的外伤已经痊愈，他的两条腿毕竟还是断的。博学广记的皇子在育儿知识方面可谓零，他只能看出眼前的这个婴儿在哭。正打算靠近婴儿，对方却蹒跚地想要爬走，不仅如此，一双眼睛还警戒地盯着自己，皇子一时失去了主意。就这样僵持了一会，皇子才注意到，婴儿的小身子瑟瑟发着抖，嘴唇也变成了紫色。皇子自言自语道：“啊，人在太冷的天气里是活不下去的呢……”他又想靠近婴儿，但对方还是顽固地后退着。

皇子想了想，口中开始唱歌，不过这次唱的并非镇魂歌，而是召唤出小火球的赤玉咒歌。覆盖着地面和洞顶的冰雪融化掉，空气温度上升，变得暖洋洋的。看到婴儿的脸上重新有了血色，他才安心地呼出一口气，为了不让婴儿不安，故意背过身去，看着河岸方向。皇子感到婴儿的目光刺在自己背上，那视线里的警戒心徐徐变淡，终于消失了。转身一瞧，那婴儿小脸正对着自己，人却睡着了。皇子走过去将他抱起，睡梦中的婴儿感觉到温暖，舒服地蜷起身子，眼里流下泪水。

“地上似乎还是那样啊……”就像是同意皇子的话，河底的骷髅们齐发出细微的响声。

过了很久，婴儿苏醒过来。他的眼睛还是警戒地瞪着皇子，但并没在皇子的臂弯里挣扎。皇子抱着他，口中继续唱着镇魂歌，把沉在水底的骷髅一个个呼遍。唱完后，皇子突然意识到了什么，低头看着婴儿说：“说起来，你叫什么名字？”

婴儿当然无法回答他，于是皇子自行思索了一番，说道：“你是这蓝白之地上惟一的朱赤之色，我便叫你‘朱点’如何？”婴儿还是死死盯着他，但是过了一会后上下点了点头。

就这样，在暗无天日的地方，伴随着冰皇子那不绝于口的吟唱，一天、两天……就这么过去了。被取名为“朱点”的婴儿，醒来便像野兽一样弓起身体，警戒地看着四周；睡觉时便蜷缩起身体，时不时地流下眼泪。一个夜晚，皇子轻抚着朱点的前胸，想到另一件重要的事情：“说起来，人是要吃东西的呢……”

朱点的体重委实比之前轻了些，身形也小了一圈，皇子看了看四周，这里只有清澈的水和风，没有能让朱点入口的东西。皇子考量片刻，从怀中取出一把小刀，切开自己的手腕，大量的血液喷涌而出。神的血液对于地上的人来说与甘露无异，皇子轻轻摇醒了婴儿，把手腕凑到其口边：“朱点，肚子饿了吧。”婴儿起先像看到毒药一般拒绝着，肚子却咕咕地叫起来。朱点流露出憎恶的表情，但还是把嘴贴到皇子的伤口上，贪婪地吸取着鲜血。皇子只是微微皱眉，一动不动地任他吸食。



第七幕

壹

朱点的身体一天一天地康复起来，反观冰皇子，皮肤也一天比一天苍白，就连头发都变成了冰。一天，皇子在清澈的水边洗着用襁褓改造的尿布，觉察到一个轻微的歌声，当下问道："谁？"

仔细一看，摇篮里升起一团小小的火焰，原来是朱点唱响了赤玉咒歌。皇子走过去将他抱起，他想起自己曾经唱过一次赤玉咒歌为朱点取暖，没想到朱点竟然记住了。

"你还知道其他的歌吗？"

朱点摇摇头。

"那你听我唱。"皇子说完，便把自己知道的所有咒歌依次唱出，朱点静静地侧耳倾听。众神创造出来的一切咒歌都从冰皇子的口中缓缓咏出，其中更有一些是皇子的独门密咒。皇子教会了朱点各种咒歌，休息时则换唱镇魂曲。朱点把镇魂曲中的一个个名字也都牢牢记下，看着水中这些名字的"主人"——骷髅。

就这样，在距离地表遥远的地下，神与婴儿一起生活着。河流变成婴儿的玩耍地，水底的骨头则是他的玩具。

贰

婴儿至今仍不会说话，只是靠耳朵听着，慢慢成长。从尘世堕落的骷髅们讲述着生前的一个个故事，婴儿每晚都细细听着。他不会主动呼喊，但皇子现在抱起他时，他也不再反抗了。这样度过的每一天令皇子觉得很愉快，想来这也是自从他远离人世后，过得既平静又不寂寞的时光。

若干年过去了，对神来说不过是转瞬即逝的渺小时间，却应该足够让一个婴儿长大。可是朱点还是那么小，皇子丝毫不以为怪。两个人的生活，直到这一天才被打破——

这一天，自上流漂下的不是被流水冲刷干净的白骨，而是一团红黑的"肉块"。"肉块"上到处有骨头支出，还能看见一些鳞片，伤痕之多令人不忍直视。仔细辨认，方才发觉这个肉块是一个上半身是人类女子、下半身是鱼的奇妙生物。见朱点一脸疑问地看着自己，皇子便说道："那是人鱼。"

人鱼的尾鳍拍打着水面，朱点见状微微在皇子怀抱里动了动，皇子说道："待好，很快就结束了。"口里唱着咒语，寒风在他的手前集结，霜被化为冰雪，正要完成咒术，朱点却一把抱住皇子的手。皇子惊了一下，讶异地看着朱点说道："别这样，她很快就要死了。"

这是一只悲伤凄哀的人鱼，她的身体已经快要腐烂，心跳微弱，让人简直无法判断其究竟是活着，还仅仅只是死后的灵魂暂时没有离开肉身，可无论如何，任谁来看都知道已经没救了。既然如此，不如让她平静安详地死去，化作清净的骨骼沉入水底，然后再由我冰皇子慢慢倾听其生前怨念。

朱点不是不懂。可他依然用力地按着皇子的手，皇子只好一拂手，朱点落到一边，双手扶着膝盖，颤巍巍地站起身来，张开双手挡在皇子身前。皇子又是惊讶又是宽慰："哦？你的腿已经好了？"

朱点还不会说话，但是他的腿的确已因皇子血液的功效而痊愈。皇子这才发现，站起来的朱点比以前长高了不少，已经从婴儿变成一名少年了。朱点的口唇飞快地动起来，咏唱出的咒歌令皇子召唤出的冷气消散，皇子展颜一笑："挺能干的嘛，朱点。"朱点瞪了他一眼，走近水中，抱起人鱼的身体，把脸颊贴在她的胸前。皇子说道："朱点，离开那儿，这个冷泉之间可由不得恶灵作祟。"

皇子有些焦躁，歌声与朱点的重合在一起，引得洞窟里雪花飞散。皇子知道朱点的能力深浅，咏唱的咒术极有分寸，而朱点却是有生以来第一次的全力解放，很快地，朱点的咒术便压过冰皇子，瞬间将皇子的身体冻结。皇子心脏内仅剩的最后一滴血，也在这时结为了红色冰珠。

洞窟内一阵哗啦哗啦的水中行走声。朱点把人鱼拖上了岸，却无计可施，学会的无数治愈咒术，无法对即将死去的生命见效，哪怕直到喉咙唱出血来、心脏几乎停跳，也未见任何起色。朱点转而停止咏唱，抱起人鱼，用嘴去吸出体表的血脓，再吐到一边，如此反复了不知多久，人鱼那露出骨头的手微微上抬，似乎想要抱住朱点，却仅仅动了一动便垂将下来。半疯狂的朱点耳朵里轻轻响起一个声音，这是他听过无数次的声音，死者的声音。声音里饱含悲怆。

人鱼的名字叫真名姬，在敦贺港被渔民用网捉住，打算作为不老不死的妙药献给生病的公主。珍奇的东西未必珍贵，无论公主从人鱼身上吃了多少肉，都丝毫不见疗效，无辜的人鱼已经被剥解得支离破碎，痛苦地哭号。即便如此，人鱼并没有死，人们更以为这是她长生不老的证据，于是她在被公主舍弃送给下人后，下人再挖取她的肉吃，然后赏给下人的下人，人鱼身上的伤也越来越多。最后一个得到她的男性，发现自己并没有如约获得永生，便愤怒地把人鱼扔进了野狗群……

人鱼见过了各式各样的人，有被疾病折磨的孩子，有一心想治好孩子的虔诚的父母，有贪婪长生不老的肥壮男子，也有目光险恶的厨师。在她的面前，大家都蠕动着嘴唇，既有天女，也有卑鄙下流的野兽。

人鱼辗转痛苦着——我的肉真的有效吗？味道好吗？吃的是身体上的哪一部分？吃我的是什么生物？可是为什么没有人和我说话？我明明在喊痛，明明告诉他们我的肉没法让他们长生不老，但没有一个人听我的话……

听完人鱼的讲述，朱点像婴儿一般哭起来。一只温暖的手轻轻放到他的头上，"谢谢你。"温柔又好听的声音。不知何时，躺在朱点怀里的，已经是一条美丽的人鱼了，这只人鱼的脚下，是一具惨死的尸体。舍弃了肉与骨的真名姬的魂魄非常美丽，古铜色的肌肤像是南国日晒馈赠她的礼物，瞳孔深蓝色，下身的鳞片像一颗颗发光的蓝宝石，强壮的尾鳍在水里拍打着。但即使是这样的魂魄，身上也分布了好几条深深的伤口。

"听我说，我很感激你，觉得轻松了许多。"魂魄微笑着露出洁白的牙齿，脸上的伤口流下泪一般的血，"能遇到你真好。"魂魄的颜色越来越淡，朱点的喉咙里发出一些没有确切意义的声音，只是用手紧紧抱住魂魄。

"没有办法啦，我已经死了。"真名姬温柔地笑着，这时朱点叫了出来："不！"

"不！"水底的骷髅们都与朱点唱和着，一个个耸动着洁白无肉的下颚，此起彼伏地呼喊：

"如果没有那个女人的话……"

"我恨那个家伙！"

"痛啊。"

"热啊。"

"我已经受够了。"

"我错了。"

"我还不想死。"

"我要杀了他！"

"为什么我会……"

"救救我！"

"饶了我吧！"

"只求你放了那个孩子……"

"听吧，听听我们的痛、我们的苦、我们的艰辛、我们的冤屈，听吧！听吧！听吧！"

朱点转动着还不太灵活的舌头，极慢极笨拙地呼道："真、名……姬……"

"怎么啦，朱点？"

"复……复仇。复仇！"朱点不利索地吐出可怕的字眼，表情如同恶鬼。真名姬伸出双手抱紧他，就像母亲抱住呼唤她的孩子。

就让我再跟着他一段时间吧——真名姬想着。

第八幕

壹

深山里，立着一扇破败的门。昔日壮丽的朱门，如今留着一块块斑驳的焚烧痕迹，被风雪侵蚀了多年，连颜色也看不出了。的确人们很难想象，就在几年前，这扇门的后面还是一个繁华的都市。日薄西山，门前更是寂寥，所有没有人听得见她的私语。

门的附近有一小堆骨头，散落在地，依稀可辨是人形。骨头以常人听不见的另一个世界的声音说，为什么？我明明完成了任务。胸口好痛啊，好冷啊，雪好冰啊，为什么？

"你啊，是被利用了。"一个澄澈的声音响起。

啊？

"来，把你的名字告诉我。"

我叫和子……你呢？

"我叫朱点。和子，你生前为什么被派来这里？"

我接到命令说，一个可恶的巫师在这里妄自称帝。京都附近颗粒无收，爸爸妈妈也死了，大家都说是这个巫师害的，所以我……

一个少年从黑暗中跳出来，吃吃地笑着："这可真是可恶啊。可是即便如此，天皇就应该雇佣女刺客来暗杀他吗？"

我……不明白这种事情。

"正因为你不明白，所以你才会死。"

啊？

"难道不是吗？天皇派人暗杀的话柄可不能传出去，所以你被灭了口。"少年捧起眼前与他对话的骷髅，端详着，"正因为你，大江山京才被烧毁，京都的天皇万岁万万岁。可是有谁记得你？'和子？那是什么人？'"

不要……不要……我不要这样！

骷髅抽泣着，虽然已经流不出眼泪了。

"如果你不想就此罢休……"少年吻了吻骷髅，"那就复仇吧！"

复仇！

少年手中的骷髅发出昏暗但又闪烁的光。

"来吧，和子，告诉我。你现在的心情，最想传达给这世上的哪个人？"

骷髅的下颚"咔嗒"一声张开了。

贰

"酒是怎么回事？再多拿点来！"

大房子里，一个红脸男子叫道。这男子身着衣冠束带，但又佩戴了一把与官府身分极不符合的大太刀。房间中央是一群身穿和服的女孩子们跳着舞，这些女孩子们都年纪幼小，颈项周围套着沉重的枷锁，每副枷锁上都延伸出一条长长的锁链，被那男人攥在手里。所有的女孩子都不得休憩地唱着，直到把嗓子唱哑；跳着，直到跳得呼吸不继、气喘吁吁。一个女孩跳下一绊，摔倒在地，立即遭来男人的训斥："大胆的东西，我什么时候让你停下了？"说着一拉锁链，少女扬起悲鸣再次摔倒，她用手扶着枷锁，晃悠悠地站起身子，向上看的眼神又被男人误以为是在瞪视自己，更加勃然大怒："你那眼神是什么意思！"反手拔刀就向少女砍去，大概是因为酒劲上头，这一刀着了刀背，虽打断了少女的肋骨，却没有砍进肉里。

"你是不是看不起老子是夜贼出身，嗯？觉得老子舍丸不配做官，嗯？"男人一脚踩在少女的头上，用力碾着，只听"吱吱嘎嘎"的声音，少女的耳朵里喷出血来。男人似乎还觉得不解气，便拔刀斩了下去。

这次响起的是人头落地的声音。男人抓起那颗首级的头发，打量了一下，"呸"一声丢到一边，又用力一扯手上的锁链，嚷道："怎么了你们，我听不到歌啊！酒呢？怎么还没给老子拿上来！"可是，眼前既没有少女跳舞，也不见服侍的小厮端酒，不知从何时起，这间房子里只剩下舍丸一人了。

"看来您的确飞黄腾达了呢。"身后响起清脆的童声，舍丸惊得猛回头看，见是个身穿桃色衣衫的童子。

"你小子是谁？"舍丸把滴着血的大太刀举在胸前。

"哎呀真是无情，怎么连我都不记得了呢，舍丸老大？"

"住口！"舍丸挥刀就向这童子的脖子斩下，利刃砍进一半，就被牢牢地嵌住，任凭舍丸如何使劲都纹丝不动。

看着急出一头冷汗的舍丸，童子依旧用戏谑的口吻说道："您还真是故人依旧啊，想想自己是托谁的福才混到今天这般地位的？"

"你、你莫非是……那时候的小鬼？"

这名童子正是朱点。

"没错没错，您居然还记得我，真是荣幸备至。"朱点目光一扫，舍丸不自觉地退了两步："我、我只是奉命行事，被逼去做的。你能理解我吧？我也不是因为自己喜欢才去砍杀女人和小孩的。"

朱点深深地点了下头："果然是这样。"

"对、对啊。"

朱点露出淡薄的笑："今天给您引见两位客人。"

"客人？"舍丸惊疑不定。

"有一位女子一定要向你传达她的心意啊……和子小姐。"朱点一打响指，从黑暗里浮现出一个女子。这女子胸口怵目惊心地开着一个大洞，低头垂手地慢慢靠近舍丸。

"你是什么东西！该死的玩意，别靠近我！"舍丸的骂声渐渐带了哭腔，一遍一遍地砍着和子，刀却像穿过空气一般从和子身上划过。

"对了对了，还有追加礼物。"朱点又是一个响指，又一个女子出现在黑暗里。这是一个无头女尸，将自己的头抱在肋下，正是刚才被舍丸杀死的舞女。接着，更多的尸体都缓缓地向舍丸靠近，他们之中有的流出五脏、有的没有手脚、有的全身焦黑。舍丸是否还记得，这些都是惨死其手下的亡魂呢？

无数冰冷的手指、牙齿去触碰撕咬舍丸的身体，舍丸狂叫着"住手！"，左右疯狂地挥着刀。月夜之下，只见一个颠乱的影子，一个人独自与什么东西搏斗着……

第二天，舍丸的尸体被人发现了，死得很蹊跷。尸体的眼睛被刺穿，膝盖被剜去，五脏六腑流了一地，脑袋也被砍下来，可是现场找不到任何犯人的痕迹。舍丸的手中还捏着自己的眼球，而造成他所有凄惨形状的，都是他自己的刀。官府追查多日无果，最后盖棺定论说是舍丸酒后自杀。市井坊间，关于舍丸的流言也不胫而走，大家都说，舍丸能够建功立业，从一介普通武士被收为贵族养子，都是凭借背地里做的那些见不得人的勾当，这是现世报应。

然而，这只是一连串怪异的开始。

叁

京都显现异象，是从舍丸的死开始的，但最先觉察出征兆的，却是距离案发地点不远、做投资师生意的熊三郎。

熊三郎皱起眉："嗯？这是怎么回事？"

"出什么事了，老板？"乙花端来茶。

"市场没有一丝动静。买卖双方的交易额都急速下滑。"

"这……代表什么呢？"

"乙花妹妹，你来我这工作几年了？"

"嗯……已经有三年了，时间快得吓人呢。"乙花扳着手指数完，抬脸笑道。

"市场停滞的原因有哪些，还记得么？"

"嗯……因为大家风险投资的钱都没了。"

"对，不过只答对一半。钱不够了，卖家应该会增多。"

"说的也是。那么这究竟是怎么一回事呢？"

"先静观其变吧。应该会有什么大件事发生，等着瞧。"

"最近的天气都很奇怪呢。"乙花歪着头说。如今正是初夏，昨天竟然从天降下一场大雪，引起百姓骚乱，京都周边地区居然从天下落下数不清的鱼虾青蛙。

"天气当然有关系，可是连米、盐、棉、炭都萧条下去，可绝不寻常啊。"

"哈……"

"来复习一下，市场上最重要的一条是什么？"

"和感冒一样，就是尽早下手。"

"没错，那么接下来就看是否来得及了。"熊三郎沉着脸翻开了账簿。

两三天后，熊三郎将手底的佣工集结到一处，宣布了休假事宜。这么一说不打紧，佣工们全部炸开了锅。乙花更是带头把大家的不安说出口来："我们是被辞退了吗？"跟乙花差不多大的几个孩子拼命拦着她，乙花却还是直着嗓子说："店里已经这么不景气了吗？怪我一直都没觉察到，每顿饭都多吃好几碗……"

熊三郎赶忙笑着澄清误会："大家别慌，不是要辞退你们。"众人这才松了口气。熊三郎接着说："此番只是想让大家去京都外面待上一两个月，这段时间的酬薪我也准备好了。"说完取出若干钱袋，分发于众人。

"那之后呢？"

"当然是回到店里来。那时就会忙起来喽。"

佣工们有的呆在原地，有的兴奋不已。熊三郎又说："大家不用客气，你们都很努力地在干活了。对吧，留三？"被点到名的留三直起脊背。

"我听说你老家的父母生活得很辛苦。"

"是、是的，那一带山贼人数比往年多，白天行路都不安全了。"

"回老家吧，与你的父母一起搬家如何？"

留三深深低下头，走上前接了钱袋，其他佣工也一一领了自己的酬薪，熊三郎对他们每个人都说了送别的话。最后，熊三郎说："吉三、义助的家离得近，其他人回去时尽量结伴同行，年长的照顾年幼的，明白吗？"

大家都取完了钱，就叮叮咣咣地四散离去，留在屋子里的只有熊三郎、掌柜和几个佣工，其中的乙花更是惟一的女性。

"乙花妹妹……啊，这样啊……"

"是的，我们家的二老都去世了。"

阿静夫妇的死，是发生在去年夏天。爆发的山洪把整间茅屋都冲走了。接到消息后，乙花一整天都卧床不起。

熊三郎手拖住下巴，沉思着该怎么安排她，乙花又说道："我不用担心老家的事情，这样就能多多工作了。"

"不是这回事。"

"哎？"

"如果真是担心你们的老家，我为何不让大伙都把家人接来呢？"熊三郎边说边环顾屋内，只有乙花和几个心腹还留在当场。他以低沉有力的声音继续道："我真正担心的，是以后的京都。"尽管没有确切的根据，但长年在生意场上练就的直觉告诉他，接下来的京都会有一番惊涛骇浪。掌柜也是一副沉重的表情点点头，只有乙花的声音依旧明快开朗："就这样消沉下去可不行啊。真有不好的事情发生，那就应该鼓足力气克服它，笑到最后。我相信这样明天就一定会是'嗨呀——'的美好日子。"见大家都瞧着自己，乙花不好意思地摸摸头说："……这是家母教我的，对不起……"

"你说的没错。"熊三郎笑了，"如果是小静一定会这么说。那么就拜托各位了。"

在场的人们有皱起眉毛的，有紧闭嘴唇的，也有露出勇敢笑脸的，大家都用力回答道："是！"

肆

于是熊三郎的店暂时休业了。不光是他，其他店铺也客源流失严重，京都的人们都像是害怕瘟疫似的不肯出门，即使出了门也不相交谈，甚至有些人明明有钱却饿死在家中。紧闭的一扇扇门户里，一批批人上吊身亡，京都上方的妖气愈加浓烈起来。

"那么各位，今天也努力工作吧！"乙花的开朗近乎于没心没肺，倒也的确鼓舞了士气，男人们也不甘示弱地回应。乙花把自己手绘的地图分给众人，说道："今天就沿着四条路往下，拜托大家了。"男人们不光带了干粮和水，手里还都拿着一根六尺长的棒子，带队的是熊三郎。在向乙花告别后，男人们走出宅邸。

他们要做的是拜访京都里的每一家住户，给那些因饥饿而倒下的人送去急救食品。六尺棒的作用是捅开家门，并把病人或尸体抬出。如今这世道即便是白天也盗贼猖獗，所以单留下乙花守家。乙花也是个闲不下来的主儿，一个人在宅邸里忙前忙后，一会洗衣，一会扫地，一会做饭。得益于熊三郎平时的人望，街上不时有健壮的小伙子加入寻访队伍，邻居的几个女孩、大婶也来到宅子里，给乙花添个帮手。乙花手脚麻利，总是抢着把活干完，而且干得漂漂亮亮，让人简直不让相信她就是以前那个冒失鬼，当然，风风火火的性格并无任何变化。

宅邸的仓库里集结着救回来的病号与老人，乙花将粥食推过来分与众人。大家跟她也都熟了，有人问道："乙花妹妹啊，外面现在怎么样了？"乙花答道："听说宫里的天皇陛下病了，不过不太要紧。明天一定是'嗨呀——'的好天！"听说天皇陛下无大碍，多数人都笑了起来。

"大家都要全部吃完哦，不要剩。"乙花依次分粥，人群中一个人站了起来，伏到乙花身边耳语几句，乙花听完就说："您在说什么呢唐吉爷爷，就算您年事已高，饭总不能不吃呀。"

"呃……我的意思是，把我的那份分给其他年轻人……"老人小声说。

"我说不行就不行！"乙花就像训斥孩子一样，接着说，"这家店的老板熊三郎做了许许多多的坏事情，所以存了好多好多米，大家都不要客气，吃完了它早早好起来！"她说完又看了看周围，对一个两鬓花白的老婆婆说："啊，佳江奶奶，就请您替我监视着唐吉爷爷，一定让他把粥喝完哦！"老婆婆笑得一脸皱纹："好好好，乙花妹妹拜托的事情，我可没法子拒绝呢。"唐吉只得无奈地捧粥坐下："唉，这丫头真是……"

走出仓库门，负责伙食的佐知子便向乙花道谢："谢谢你帮忙。"

"没有没有，小事一桩。"乙花屈起胳膊想展示一下肌肉，表示自己一点都不累。

"那个，今晚会有吗？"

"有啊，佐知子今晚能待到半夜吗？"

"当然，大家都是这么打算的。"

"太好了，帮大忙啦！"乙花笑着低头致谢。

"咣咣咣咣……"一阵金属敲打声，只见乙花一边走一边敲着锅底，叫醒躺在仓库里的人们："开晚饭喽！今天大家在外面吃饭！"

"外面？"老人们均露出诧异之色。

"那么，大伙进来吧！"在乙花的号令下，女孩子们纷纷走进来，让老人们搭着自己肩膀，把他们扶到仓库外的走廊。这其中，唐吉和佳江则是手牵手走出的，看得乙花会心微笑。

廊下有一口大锅，正"吱吱"地煮着食物。乙花热情招呼着，和女孩们为老人分配木碗和食物。虽然已是夜晚，但毕竟是夏天，丝毫不觉寒冷，微成的夏风吹来，倍觉凉爽。

"还有酒喔！"乙花的话令几个人抬起头来，其中一人问道："有酒……今天是什么日子吗？"

"啊，坂次郎先生，你忘记今天是什么日子了吧？"

"啊……想不起来了，是啥来着？"

"今天是阴历七月十六啊。"乙花说着，向远方的山头挥着手，"还没开始吗？我还以为准备得差不多了呢……"

正说着，远方传来朗朗钟声，佐知子叫道："看！看得见了。"

凝目向山上看去，只见山腰处亮起一些红色的光，红色的细线慢慢变宽，并向着山顶延伸，与上方下来的线相交，总共三条线组成了大大的"大"字。

"虽然有些寒酸，不过这是今年的送神火。"乙花这句话才引得大伙恍然大悟。

"哪呢哪呢，我怎么看不见。"

"在那座山的中间，再往上一点，看到没，那条细细的线。"

"乙花妹妹啊，能不能借眼镜给我戴戴？"

乙花笑道："好好，眼镜和望远镜都给大家准备好了。"

"哦，看到了看到了！"

"真难得啊……"

这次的送神火是熊三郎牵头企划的，看到老人们露出孩童般欢喜的神情，乙花别提有多高兴了："啊，真好。"身边的佐知子也低声叹道："是呀。"

"哦？接下来的字是什么？"

接下来的字？乙花一愣。熊三郎为了在山上烧出这个"大"字已经费尽心力，按理说没可能会去准备第二个字。乙花定睛看着山头，只见"大"字五个端点的火再度烧旺并延伸起来，以惊人的速度在山上流窜着，形成了一个"江"字，紧接着，"江"字也飞速扩展，在外围形成更大的"山"字，最后这三个字一齐变成了不可辨认的梵文。

"大·江·山？"佐知子歪着头。

"嗯……这是什么啊，不管了，就当是节目的余兴吧，也挺好的。"乙花对这三个字已经完全没了印象。

"是吗……嗯，也对。"佐知子也没多想。

"大家听好了，今天是节日，茶也好、酒也好、饭也好，我们准备了许多，请放开了吃吧！"

众人一片欢呼，开始享用酒宴。都是上年纪的人，因此宴席也没有持续多久，搀扶他们回仓库睡下后，乙花等女孩们将剩下的饭菜打扫了，吃得心满意足。

这天夜里，皇宫突生变故。守卫天皇寝宫的武士们，一夜之间全部惨死，身体被肢解得一块一块；加持祈祷僧的七窍与全身毛孔俱喷出血来，袈裟里只剩下小小的木乃伊。至于天皇本人，别消失了踪迹，无处可寻——只不过，在其睡塌上、枕头边，残留着三十二枚牙齿……

伍

"开门！"

这一夜已深，乙花听到"咚咚"的敲门声，赶忙披上衣服，匆匆拉开门闩。这一开门不打紧，门外赫然立着几个全身鲜血的男子，怎么看都是夜贼，乙花吓得不由自主地放声大叫，一名男子开口，却是她熟悉的声音："乙花妹妹，你……没事吗？"

"那个……你是老板吗？"乙花看那男子外貌似乎熊三郎，却又不敢相认。

"没错，是我……听我说，赶紧插上门闩，绝对不要打开……明白吗？"熊三郎断断续续说完话，便一头栽倒，昏了过去。乙花打量了一下其他男子，的确是早晨出发时跟随着熊三郎的那一批，可人数比之前少了一半。尽管不明就里，乙花还是照熊三郎的吩咐，赶忙插上门闩，并叫出女孩子们，帮忙将一干男人拖进屋子。灯烛一照，乙花看见熊三郎胸口的伤，不禁倒吸一口冷气："好严重的伤……"只见两道爪痕深得几乎能看到骨头，大腿上开着拳头大小的洞，其他男人身上的伤口也与此相仿。部分女孩看到这可怕景象，竟吓得晕过去。"赶、赶快烧水。还有，准备酒和毛巾……"在乙花的指挥下，女孩们快速行动起来，连仓库里被惊动的老人也来到前屋，帮忙照料。

宅邸的大门外，也不知是什么野兽发出不祥的叫声，混杂着男女的悲鸣声。女孩们一时放下手中的活，不安地对视着，乙花一拍胸脯说道："不要紧，总有办法的。只要到了明天早晨，就会没事的。"然而，早晨却没有来到。

七月十七日。这一天，京都的白天变得与黑夜没有分别。空中暗云密布，紫色的妖气弥漫全城，令人毛骨悚然。

负伤的男人们，除了肉体的外伤，不少更遭受到心灵上的打击。有的只是咬自己的指甲，一句话也不肯说；有的看起来没事，但在睡梦中会被任何小小的风吹草动惊醒；还有人忘记了自己的名字。

熊三郎好不容易苏醒过来，神智还算清醒，可比其他人更显憔悴，一双眼睛凹陷下去，开始回忆并讲述自己的恐怖经历：

熊三郎遇到一个孩子。这孩子穿着淡紫色的衣服，看起来异常奇怪。孩子意味深长地看着熊三郎，问他来干什么。熊三郎说自己在准备送神火，这是盂兰盆节用来将祖先的灵魂送到幽冥对岸的仪式风俗。孩童点点头说："原来如此，你们是要让火光传到天都之上啊。"

熊三郎等人没有多加搭理，埋头搬柴加火，浇上燃油。足足准备了半天工夫总算完成了，熊三郎点上火。今年的送神火没有往年壮观，但靠近了仍然能感觉到烤焦头发的高温，正在这时，那个奇怪的孩子笑起来了："不行不行，这样的火没办法到达天都呢。"男人们都没在意他的话，用哄小孩的口吻说："今年实在人手不够呢，明年小弟弟也来帮忙吧，这样就一定能让送神火烧得更大了。"

"不用等到明年了，现在就帮你们，如何？"孩子这么说着，眼前的火立刻高高窜起，将这孩子包围当中，只听火光中传出他的笑声："这种又小又薄的火就想吊唁亡魂？你们真是完全不了解死者的心意啊。大家都出来吧！"一言刚毕，森林中一片唰唰声，满山满野的妖魔鬼怪便向众人发动了袭击。大家慌不迭地往山下逃窜，一路上陆续有同伴被鬼怪追上，撕裂身体、吃掉四肢……

回忆至此，熊三郎全身发抖，流着眼泪不愿再往下说，乙花轻轻抱住他安慰道："已经没事了，没有什么妖魔鬼怪了。"就像是要戳穿她的安慰，门外响起拖着长音的远吠。这吠鸣源于什么动物，不得而知，但绝对不是狗。

陆

云上的世界无所谓白天黑夜，有的只是众神的心血来潮。他们坚信天都是万古不变的神之城市，始于太初，并且会一直存在下去，垂于无穷。

太照天夕子是极少数知道"天都并非如此"的大神之一。一切事物均有始有终，从这天开始，众神才明白天都也有一天会完结。

好比那天上流淌的天河，在它的支流千条瀑布里，清秀的女神那由他阿滴正在清洗一头长发。浸润着其身体的清凉瀑布水，瞬间被染成紫色，烈焰炙烤着天河，河水瞬间沸腾起来，不一会便只剩下干涸的河床，阿滴一时间也呆住了。

好比那天国大地地下的暗穴，长长的洞穴深处是月食夜刀介的居所，突然大地的土被紫色的火焰贯穿，舒服的洞穴被熔岩淹没。

就像这样，紫色的火如同无孔不入的蛇群，爬满天界的每个角落，将阻拦的事物全部烧掉。那由他阿滴这样的高位女神仅仅烤焦了些许头发，但下位的神们则没有这么幸运，其中的不少都被烧得死去活来，堕入人间。

火焰在天界慢慢地写出字迹，以人间的字来看，写的是"大江山"；以神明的字来看，写的是"朱点"。大家看到这字，方才想起还有一名神之御子存活于世。

宫殿里四处流窜的火焰，被夕子的目光一扫便熄灭了。天上的激震，地上的动乱，这以后还将发生多么糟糕的事情——夕子都在考虑着。在这场大变故的背后，绝对有另一个御子的身影。难道皇子已经完全对人间放手不管了吗？或者说，御子……朱点的力量已经凌驾于皇子之上？

不过对于夕子而言，骚乱的理由、幕后黑手是谁，这些并不重要，尽管自己的计划稍稍被打乱，但这场危难绝对为统一天界提供了绝好的机会。接下来……就是昼子会如何行动了。

柒

门后堆满土包，院墙破损之处也都尽量被补好。谁都知道这只是暂时的平静，谁也都不知道接下来该怎么办。大白天，凄惨的悲鸣回荡不止，分辨不清是人是兽。那怨念满溢的叫声，到底是出自愤怒的亡灵，还是失去家庭的町人最后的抵抗？

没有人想出去一探究竟。

"求求你……把我的食物分给其他人。"

大家的视线一齐集中到老人身上，有焦躁、有蔑视、也有期待。

"好啦，唐吉爷爷，请不要给大家添乱了。对吧，佐知子？"乙花的声音里也混着疲惫。食物不足的危机已逐步降临到每个人头上，粮库里的米尽管还有不少，可并非无穷无尽，谁都无法保证京都的异变何时才会终结。总有一天，大家会被逼无奈地走出宅邸，如果那时全员饥饿无力，当然也是休想活下来的，况且那时就更没人有精力照顾老人和病号了，可是谁又都不愿意在得过且过之时出去冒险。做出痛苦决定的日子一天天地向后推移，勒住人心的那条绳也越收越紧。尽管如此，乙花还是用她那开朗的声音和经典"嗨呀——"鼓励着疲惫的人们，多次以后，佐知子也终于忍不住地说："真羡慕你，为什么在这种情况下，还能每天对大家这么好呢？"

"哎？佐知子你不也对大家很好吗？尤其是特别照顾唐吉爷爷。"乙花也注意到了，女孩们为大家分配食物时，都会对唐吉的那份克扣一些，唯有佐知子一视同仁。

"哦，那个啊？不是你想的那样。"佐知子淡淡地说，"我对唐吉先生那样，只是出于害怕。一旦这次舍弃了唐吉先生，那今后的事态便会无法控制了。唐吉先生一厢情愿地认为老人应该把食物留给年轻的，但老人并非只有他，而且还有恢复中的病号。只要一开这个先河，今后就不断会有人以各种借口名正言顺地抢夺他人的食物，这可不行。"

乙花听得一愣一愣："真厉害……佐知子考虑得很周到呢。乙花我根本没想那么多。"

佐知子苦笑着："你这个丫头真是的……真希望你能把开朗乐观的秘诀告诉我。"

"秘诀是神仙大人。"

"哎？"佐知子歪着头，"你是说，你的开朗是因为求神吗？"

"熊三郎老板一直对我们说，谋事在人成事在天，就是说我们要做的，是在求神的同时努力完成自己的份内事。"

"我也是这么想的。"

"可是，如果怎么看都不是人力可为之事时，把希望寄托在神的身上也好，不是吗？"

"说的也是。既然现在京都四处鬼怪游荡，那神仙一定也是存在的。但我并不认为神仙就是好的，他们只不过在云上悠闲地睡觉，时不时看看我们是否在拼命工作，并以此为乐吧。"

"这可不是！"乙花自信满满地说。

"为什么？"

"呃，这是秘密。"乙花微笑着。

"说嘛，别吊胃口了。"

“云上的那些神仙里，肯定也有好人，也努力在为我们人类奋斗着。所以，我们也要再努一把力啊。”

看着乙花的笑脸，佐知子也被逗笑了：“今天要不就聊到这，我要去努力洗衣服了。”

“拜托你啦。”

的确，乙花是有秘密的。尽管这个秘密不足为外人道，可对于乙花来说至关重要，那就是每天晚上她做的梦。

在任何时候都一成不变的天都上，有一个面色忧郁的女神。女神的面容与乙花酷似，要是乙花个子再长高些，鼻梁再挺一些，眼睛不像现在这样的眯眯眼……也就是乙花希望自己长大以后能够变成的美女模样。梦中，女神总是从云上的桥看着下界，然后轻轻地叹口气，表情十分凄切。

这只是梦，对乙花却有非常的意义。因为女神的眼中的确映照着下界的一山一水，而且悲哀着。乙花心想，如果这样的女神真的存在，那就一定能解决京都的异变。

捌

天桥立台下的丛云完全散去，露出蓝色天空，这已经是相隔了多少年的景象了呢？

白热的光芒覆盖四周，把仅有的水汽烧干、切碎、翻飞。站在光芒正中的女神赫然便是太阳本身，身上光芒之强烈，旁人别说靠近了，就连直视都无法做到。被光包裹的昼子是在发怒、在哭泣、还是在笑？

众神交头接耳地议论着：“天界正面临最大危机，夕子的养女却无动于衷？”

又有神这样叫着：“现在正是应该团结天界力量的时候，她到底在做什么！”

“谁能把昼子带回去？”

“让夕子自己来吧，子不教亲之过。”

自从黄黑天吠丸“失踪”后，失去领头羊的夕子反对派渐渐式微，不过还是瞅准了机会对夕子派进行攻击。

天界遭遇亘古未有的大火，想来连夕子都无法置身事外。神虽然不会死亡，但还有比死更痛苦的折磨。大家都认为，除了等昼子头脑冷静下来，别无他法，没想到夕子却爽快地答应众神的请求：“好吧，女儿的过错自然有为母的一半责任，我走一趟。”

夕子护身的暗红光辉被昼子的耀眼阳光轻松穿透，阳光就像白色的针刺着夕子全身，血液都好像要沸腾起来。即便如此，夕子还是一步一步地向前靠近，呼唤着昼子的名字。就连她的声音，也被白光盖了下去。夕子睁开眼睛，透视着光芒的中心：“昼子，你听不到我的呼唤吗！”夕子的眼神终于撕碎了白色的光幕，天桥重新显现出形状，还有那蹲着哭泣的昼子。

昼子抬眼看着夕子，也没有去擦拭自己湿润的脸颊，沙哑着声音说：“您来这里做什么？”

“带你回去。天界现在需要能够与朱点童子对抗的力量。”

昼子像是听到了什么好笑的话，嗤嗤地笑个不停：“这可真是伟大啊。您是为了把人们从暴虐中解救出来呢？还是为了守护天上的这个小小都市呢？”

“二者都有。如果天都不稳，地上的人们也会因此受苦；反过来，大地一旦沦陷，天都也唇亡齿寒。”

“这样的天都，毁灭了也好。”昼子露出唾弃的表情叫道，“那个孩子……黄川人说得对，天上地下都充满谎言。大家都以死者的怨念为踏板，换取自己的地位和利益。既然这样，让大家都换一下位置也好！”

夕子上前便给了昼子一耳光，触碰到昼子的手掌瞬间被烧得露出骨头，但夕子却不以为意地说道：“所以呢？”她一指下界，只见一个小屋里，幼童屏住呼吸颤抖着，身边体型大如牛的恶狗啃食着女人的尸体。这些恶狗将女人啃得只剩白骨，再一同向幼童靠近……

“冤冤相报，活人为死人献身，这就是你所希望的世界吗？回答我，昼子。”

“你……你当初明明也是想杀掉我们！”昼子的言语化作火焰向夕子打去，夕子的肌肤被烧焦，冒起一阵黑烟，可身子却一步未曾后退：“没错，当时我们本来就不太在意阿业，遗憾的是也没能捉到你们姐弟两个。”

想通过舍丸来抓捕阿业的是黄黑天吠丸一派，可是吠丸却带了两个项圈去，为什么？

吠丸并不知道，神与人生下的孩子，有时能拥有超越神的力量，如果他知道，先前就不会让乙花和黄川人被作为御子供奉起来。可夕子不同，在昼子升天的瞬间，她向昼子示好，是因为她明白昼子的力量，当然也明白黄川人的力量。

“我知道让你们姐弟二人长大，必会惹此灾祸，所以我这才给了那个男人两个项圈。”

昼子向下界拂袖道：“那个作祟的神……朱点，原本可能就是我；我也曾经有可能变成那些怨念冲天的亡灵之一。可是现在，你竟然让我去讨伐朱点？”

“没错。现在的你既不是朱点，也不是亡灵，活下来的人就有活下来的义务。”

昼子将激烈的视线投向夕子，咬牙说：“总有一天我会杀了你……把你封印到最丑陋的野兽体内，让你只能在地上屈辱地爬行。不管多少次，我都要杀了你。”

夕子坦然与之对视：“那到时候就请你这么做吧。你能够做到，因为你活着。”

昼子退了一步，全身强烈的白光也摇曳起来。

“我再问你一次，太照天夕子的女儿——太照天昼子啊，你愿意为我、为了地上的百姓而使用你的力量吗？愿意去消灭朱点吗？”

“……愿意。”昼子无力地点点头。

就在众神屏息旁观时，天桥的白光渐渐衰弱了。看到归来的夕子的模样，大家都倒抽了一口冷气——右手的五指露出嶙峋的白骨，原本暗红色的瞳孔变为一片银白。右手很快恢复了原状，可眼睛一直保持着银白，此后就再没变过。

玖

这天晚上的梦很奇妙。女神还像往常一样，一边哭泣一边从天桥看着下界，可是另一个年长的女神出现了。两个女神说了很长时间的话，最后告别，站在原地的年轻女神露出比平时更为消沉的表情。“昼子大人……”乙花不自觉地，从口中喊出本不该知道的女神的名字。女神的悲伤里包含了种种原委，但那绝不是在哀怨自己的无力，那种一种……无依无靠的不安。

“如果是我，就盖上被子呼呼大睡，一觉醒来没准儿就好了。可是神仙应该不会这么做吧……”

那位一直保持着成熟形象的女神，唯独在今天显得特别幼小，哭得像个孩子。如何对待哭泣的小孩，乙花还是很有心得的。“要是我能抱住她，抚摸她的头就好了。”她这么想着，突然红了脸，“哎呀我真是冒犯神仙了……不过这是梦，也没关系吧……”

拾

昼子出现在天津宫时，那里被未曾有的沉默覆盖着。

你们这帮高高在上的家伙，终于体会到人类的无力感了吧……昼子忍住想笑的冲动。这次的事件不再是神的游戏，也不是互相调情的小阴谋。这种痛感危机降临到自己头上的恐怖感，怕是这些神仙都未曾经历过吧。光是看他们面面相觑的样子，就让昼子心情愉快。

“看来都到齐了。”夕子开口了，银白的眼睛像是能射穿众神身体一样来回扫了两圈，“这次召集大家，是为了商议如何对付威胁天界的那个恶鬼。”

昼子看着众神，虽然还有几个在以不友善的眼光瞪着自己，但数量比以往少了很多。自从吠丸被除掉后，反对派就一天不如一天了。昼子与八咫黑蝇对视，双方都笑了笑。

“那种小屁孩，只要给他一点惩罚便立即老实了。”赤猫阿夏怨毒地说。

夕子将视线投向身边的一个女神：“壹与，我们从天界降下的落雷，可曾对他有效？”

少女姿态的女神盯着手中捧的玉，蓝色透明的玉上生出红色泡泡，变得一片污浊。女神摇摇头说：“没有效果。根据玉反映出的，那个恶鬼的力量远远超过我们降下的落雷。”众神陷入沉默，其实不用壹与解释，他们也能想明白。毕竟地上的那个恶鬼只不过儿戏般地动了动手，就让天都蒙受了巨大的灾难，所以降下的力量对恶鬼来说更无异于隔靴搔痒。

“既然如此，我们除了亲自下界以外别无他法。”夕子说，“那么，问题就是谁去……”她一时闭口，目前扫向座下众神，视线最终定在赤猫阿夏身上，说道：“解铃还须系铃人，当年你们提倡干涉人界，结果造就了这个恶鬼，所以派你去应该再适合不过了。”

“我不要！”阿夏拒绝得近乎惨叫，“话说回来，难道不是你们这些放任阿业下凡，不闻不问的家伙才是始作俑者吗！”阿夏转过身，惊喜地发现有不少神祇都符合着她，大伙一阵熙熙攘攘，八咫黑蝇抬高声音说：“不管怎样，总有人要去，这是逃不掉的。”

“那么就由我去吧。”红色鬃毛的武神站起

身来，他名叫雷王狮子丸，神如其名，长得一副人身狮面的模样。听到有人自告奋勇，阿夏的神情明显高兴起来，四座众神也皆从喉咙中放心地叹出一口气来。狮子丸的剑术高明，而且淡泊名利，如果让他打倒了朱点，那么对任何派系都不会有影响。

“一个神是讨伐不了的。”壹与看着玉说道。阿夏和众神都恨恨地看了壹与一眼，怪她多事。

“你是说我的力量不够？”

“这只是玉告诉我的。”

夕子问壹与：“那么需要什么级别的神才能做到？”

壹与皱起眉说：“现在玉上什么都没有显示，这个恶鬼非同一般，我需要更多情报。”

“也就是需要侦察对吧。”夕子又看了一眼众神，见大部分都把目光游移到旁边，夕子便转头对八咫黑蝇说：“躲藏在黑暗之中观察破绽，我认为你是最适合的。你意下如何？”

“您说得合情合理，没办法，就让我去给那只猫系上铃铛吧。”黑蝇笑着接受了这份事实上的死亡判决书。

“那么就为你召开送别宴会……”夕子尚未说完，黑蝇就站起身打断她：“我不喜欢哭哭啼啼的送别，让我赶紧出发吧。”张开背上的黑色翅膀，很快便飞翔不见了。

拾壹

化作一只乌鸦的八咫黑蝇来到下界，在大江山的上空盘旋着。从京都方向升起又粗又油的黑烟，这些焚烧尸体的烟集中飘往大江山，把大江山包裹其中。从外人的视角来看，大江山就像处于黑云和漩涡的中心。

黑蝇司掌搬运话语的南风，南风携带着凄惨的鬼哭声传入他的耳中，恶念、怨念、残念、无念。

这是对人的憎恨。即使死了也用愤怒、憎恶和悲哀来苛责自己，并憎恨着一无所知的活人。

这是对天的憎恨。人明明有各种命运，上天为何只给我安排最凄惨的那个？

这是对自己的憎恨。面对诸多大祸无法回避，深陷其中而又无力解救自己。

“这里还是老样子啊。”黑蝇变回人形，小声说道。

“哦，是吗？那天上现在如何呢？”左后方传来一个戏弄的声音，黑蝇慢慢转头：“哎呀，被发现了。”

站在那里的是一个穿着粉红衣衫的童子。童子笑着，身体上无数的黑风像忠实的猎犬一般缠绕着他。

“你就是朱点了。”黑蝇饶有兴趣地看着对方。

“你是抽到下签了？可是天界真过分啊，为了打倒我居然只派来了一个家伙。”

黑蝇苦笑着：“我的任务是侦察。不过抽到下签倒是没错了。”

“这样啊……那么感觉如何呢？我的城堡。”

“我不喜欢。”

朱点也还以饶有兴趣的神色：“为什么？我可是在帮助大家呢。”他一打响指，一个腹胀如鼓的红色孩童出现了，眼睛如血，口中生着长牙，右手拿着一根稻草。红色孩童啼叫一声，向山的深处走去。

“那个孩子很小的时候就死了，父母把他和兄弟姐妹一齐抛弃掉。后来他们实在饿得受不了了，为了给最小的妹妹偷一根稻草，他便送了命。”朱点用拇指在自己脖子上比出被杀的动作，“这真是个凄惨的故事啊。所以我给他造了个身体，我猜他一定有很多话堆在心里想说。”

“那个东西会以杀人为乐吗？”黑蝇问。

“那孩子只不过想复仇，我并没有下达任何杀人的命令。况且复仇也是一种责任，人类不是总说，‘负责’是人生里很重要的一件事吗？”

黑蝇流露出一如既往的浅笑，笑容里带着些许沉痛：“我能听到风的声音。”

“哦？”

“杀了这个孩子的人，如今已经不在了。其实就连那个村子本身，也在很久以前被疟疾所消灭。那个孩子很快就会明白，应该承受自己怒气的人已经不在世上，即便自己满心仇恨，死去的弟弟妹妹也回不来了。可是他那焚身的怒火并不会消失，因为鬼原本就诞生于愤怒。这股愤怒让他撕碎他人，也让他毁灭了自己，就算淌下血泪，胸中的空虚也无法填满。所以，恨人、恨天、恨自己，魑魅魍魉才会哭叫不歇。”

“这可真是遗憾啊……”朱点说道。

“如果你还想装模作样地扮演死者之王，那么就别再折磨他们了。”黑蝇收起了微笑。

“看来我们谈不到一起去呢。我只是想满足大家的愿望罢了，而且啊，我问过这些孩子们，人间的王才更会凌虐百姓，相比之下我已经非常温和了。”

朱点又一指正欲开口的黑蝇：“抱歉，我实在忙得很，寒暄就到此为止吧。”黑蝇的眼前，朱点的身体急速变大——不对，应该是黑蝇自身在缩小。朱点就像孩子捕虫一般，伸手把黑蝇拢在掌心里，对他展开了透视：“我看看，哦……八咫黑蝇先生啊，渡来神……从南边过来的是吧？原来如此，听到了不该听到的话所以被天界高层疏远了，呵呵，看来天上与人间也都差不多嘛。来，说说你到底听到了什么？”

黑蝇战栗起来。在下界前，他就做好了被封印进畜生体内的觉悟，可没想到自己如此轻易地就被透视。意识渐渐远去，黑蝇朦朦胧胧地拼命守护着心底的秘密，但他的努力无济于事。在连死者的声音都能听到的朱点面前，越是想守住的秘密就越是明显地暴露出来。

朱点再次笑了：“原来如此，这很有趣。安心地去吧，我一定会把这个秘密传达到天界。”双手一点一点地收紧，黑蝇的身体被压扁，最终变成一个蝴蝶大小的黑鸟。朱点用手指绕着黑鸟划圆，随即出现一个红色的项圈，接着又从鸟的身上薅下一把羽毛，吹口气，正好被飘过来的黑烟带着，晃悠悠地向着天国飘上去。

朱点抬头眺望遥远的天际，脸上流露出与他年纪相配的无邪憧憬：“姐姐原来还活着……”

拾贰

羽毛乘着焚尸的黑烟舞上云霄，穿过从云，一直来到天都。

“您下一步打算如何行事？”一个声音冷冷地问道，这是个外貌看上去很年轻的女神。她的头发和衣服都是土黄色，眼睛则是银的。

“你现在就算问了我也……”赤猫阿夏的表情颇为狼狈。

另一个上身半裸的女神露出两条强壮的手臂，背上的纹身鲜艳夺目，她抱怨道：“战斗还没开始，夕子就对昼子言听计从，真让人咽不下这口气。”

干涉派的力量逐步被削弱，不仅失去了吠丸，现在连第二把交椅的黑蝇也不在了，如今也不再有人能登高一呼、重振干涉派的信心。

“要不我们就认了错，向夕子道歉吧……”银色眼睛的女神向阿夏走近一步建议道。

“那可不行，阿银。如今正要派遣众神去讨伐朱点，一旦我们向夕子臣服，那就有可能被强制编入讨伐部队了。”纹身的女神冷静地指摘着。

说到这儿，三个女神不约而同地叹了口气，也就是这时，一根黑色的羽毛飘了过来，像蝴蝶一般飞舞着。“喵！”阿夏的猫类本能被激起，情不自禁地扑过去。“真丢人。”看着四肢趴地的阿夏，名叫阿银的女神冷冷地说。阿夏讪讪地站起身，一脸羞涩，随即她又立刻注意到这根羽毛非同一般：“等等，这不是黑蝇的羽毛吗？”

“是报告书吗？”阿银懒洋洋地接话。

阿夏轻轻一摸，羽毛变为一卷黑得发光的卷物，阿银和纹身的女神均围过来看。

“喵——”阿夏发出一声长长的叫声，笑容堆满其脸颊，猫唇欣喜地一直裂到耳根。

拾叁

天津宫内，昼子在神坛上巡视着正在集结的众神。各种想法在她的头脑中旋转，朱点的出现正是将反对派一网打尽的好机会，完成夕子统一天界的目的。不过，夕子究竟是计算了多少步，才酿成如今的状况？她一边说着要解救黄川人，却又在更早的时候派人用项圈企图封印自己和弟弟……昼子猛地晃了晃头，赶走杂念。现在想什么都没用，当务之急是降服朱点。为了这个目的，无论是夕子或是其他什么人，都必须先与之联手。

神都到得差不多了，远端是一身白色寿衣的光无刑人。他眼睛上盖了厚厚的布，在天女的陪同下就座；雷王狮子丸则表情严肃地正座着。昼子这才注意到，反对派的神一个都没到场。

……莫非是逃跑了？

诚然，让高高在上的神放弃自己的尊严、逃到下界开始流亡生活，一般是很难想象的，可比起冒着生不如死的危险去讨伐朱点这个强大的恶鬼来，还是诱人得多。就当昼子正准备站起身来，反对派的众神出现了。为首的是赤猫阿夏，接着是百足阿银和纹身的八手阿墨，最后是反对派的眷族。这些反对派的神们都嘴角含笑。

“看样子都到齐了。”夕子开口道，“八咫黑蝇的联络至今未到，但这样干等下去也不是办法，我想现在就开始组织讨伐队。”

阿夏自信地与夕子对视着："联络已经有了，啊不对……应该说是遗言吧。"言毕，阿夏张开双手，一个黑色卷物出现在宫殿的正中，缓缓展开。

"夕子大人，上次的会议上，您说过'解铃还须系铃人'，要与朱点这样的恶鬼战斗，自然是派出造就该恶鬼的人物才最为适合，没错吧？"

"完全正确。"

"那么您的心意应该没有变吧？"

夕子点头："自然没变。"

"好，那么各位请看。"阿夏一指半空，只见卷物的黑色一面上出现了星星，然后走马灯一般变幻着图像——刚承受完露水的黑土地，被红色的液体浸润着。夏天的风拂过女性死尸，尸体的一头长发凝结着血块，贴在地上。时间艰难地流淌着，尸体的袖口动了动，从中爬出一个红黑色的生物。生物抬起头，眼中的怨恨令众神看得都不禁后退了一步。

"这就是昼子大人的弟弟！"阿夏解说着，虽然众神早就已经猜到了。

全身是血的婴儿几乎是贴地爬行，就在将要力尽的那一刻，一双白皙的手将他抱起。出现在婴儿面前的，是招魂的阿萤以及……太照天夕子。

看到这，阿夏的脸笑得近乎扭曲，她一招手把卷物收回："大家都看到了吧？既不封印也不杀掉这个满心怨恨的婴儿，反而赐予力量、导致其变成朱点童子的，是哪一位大人呢？"昼子看向夕子，夕子没有惊讶和慌张，脸上只流露出一丝的悲哀和自嘲。也许从阿夏自信满满地走进宫殿的那一刻起，夕子就有所觉悟了。

"谁最适合去讨伐朱点，大家都心中有数了吧？"阿夏环视众神，但没人搭腔。

打破沉默的是昼子："没错，心中有数了。"

"你没有必要去。"夕子说道。

"不，我早就决定了。"昼子拒绝了夕子的调停，站起身，"弟弟惹的麻烦自然得由我这个姐姐来管，就让我前往下界讨伐朱点吧。有谁愿意与我同行？"

"我！"雷王狮子丸站起来，坦然接受昼子试探性的目光，哈哈大笑道："感谢给这个机会，不枉我历经劫数磨练出的剑术。"紧随雷王之后，一个个武神纷纷站起，然后一对碧绿头发的姐妹、卜玉壹与以及其他的若干男神、女神都报上了自己的名字。

夕子微笑着，看来昼子的威望比自己想象得还要高，相比之下，阿夏的表情就像吞下了黄连——原本她是想当众让夕子下不来台，没料到适得其反。

"我也去。"最后报名的是光无刑人，"报名迟了，请允许我加入。"

昼子点头："准了。"

以壹与和夕子为中心的作战会议开始了。讨伐队中力量较弱的人不与朱点直接对抗，而是负责消灭届时的魑魅魍魉。干涉派众神略加商量，也派了几个加入队伍中。

化为太阳的昼子从上空将一切收入眼底，心中已经做好了一个决定："黄川人……"

第九幕



敲打铁锅的声音响起，伴随着人声："乙花，起床了。"

"诶？诶！"乙花揉着眼睛一骨碌爬起，刚才又看到了天界的梦，女神似乎说出了非常重要的事情……

佐知子兴奋地拉起乙花的手："原来你说的没错！"

"呃，是、是吗……"乙花尚不明白自己说了哪一点没错。

向外望去，只见官差、伤者、病人……所有人都聚集在廊檐下，齐齐指着天空。

乙花问道："是……放烟花吗？"

"说什么呢，自己仔细看！"

乙花摸出眼镜戴上——空中的确放着光芒，但那并非烟花，那是乙花只在梦里见到的景象，没料到居然活生生地出现于眼前。无数的天女在空中起舞，金砂银砂从纤细优美的指尖洒下，在天上铺出一条金光闪闪的道路。众神缓步走在这条路上，手持战戈的女神是吉烧天摩利，她一挥战戈，红色的光就像波浪一样向四面八方传递；走在摩利两侧的是日光天和月光天；白皙发福的，是正月里祭祀的饼乃花大吉和苗场白雪姬两位神明。（乙花觉得他们正对自己挥手呢。）

如果仔细地看每个神明，就会发现他们的身体都大得遮天蔽日，尽管如此，眺望着整个天空时，还是可以清晰地看到雍容壮观的队列。而且，站在队伍最前面的，不就是每天梦里见到的昼子大人吗！

"乙花妹妹，你过来。"裹着绷带的熊三郎把乙花叫道榻前，露出很久不见的笑容，"真被你说中了啊。这样我也认为相信明天是有价值的了。"说完合掌作揖。其他人则议论着率领众神的那位飒爽英姿的女神是谁。

"昼子大人……"

乙花的自言自语得到熊三郎的回应："那位大人是叫昼子吗？"

"呃……嗯。"乙花一瞬间语塞，但心中却对这个名字充满自信，是的，那个就是昼子大人。

熊三郎仰头看看天空中的女神，将她与身边的乙花做着比较："是吗……乙花妹妹，你不觉得昼子大人与你很像吗？"一语言毕，人们都扭头把视线集中到乙花身上，纷纷说道："这么说还真像啊……""刚才我就这么觉得了。""不会吧……"看到久违的笑容重新回到大家的脸上，乙花打从心底高兴。

看着众神的队列向着大江山的方向过去，熊三郎郑重地说："明天一定会是个好天。昼子大人，万岁！"大家都跟着欢呼起来。乙花一边发出欢呼，却又感到有什么事情令自己牵肠挂肚。

不久，大江山便将燃起战火。



驾着五色祥云的众神逼近大江山，对方的阵势丝毫没有被打乱。黑云里无数的红色眼睛放着饥饿嗜血的光，混杂着金铁之声与骇人的啼鸣，缓缓地向众神包围过去。

昼子一挥扇子："日光天、月光天何在？"

"日光天朱鹭听令。"

"月光天黄泉听令。"

一个僧兵外形的神抬起右手，天上的月亮旁边出现一轮烈日，强烈的红光将周围化为白昼；另外一个藏青色装束的神祷告完毕，月亮的光亮顿时增幅几倍，射穿黑云，将肉眼看不到的妖魔鬼怪全部暴露于烈日之下。

"芭蕉天！"

"妾身领命。"一位女神手挥大扇，引来不合时节的暴风，带着新绿的气味，将黑云吹散。

至此，大江山才露出其阴森可怖的外观。受瘴气影响，地域中的所有树木都连根枯萎，只剩下几根枯瘦的黄草。无数妖魔鬼怪露出本来面目，有手脚断折的，有将头抱在胸前走路的，还有穿着寿衣的女鬼。除了这些怨灵外，长着腿的琵琶、露出五官的茶碗等物品化生的妖精也混在当中。它们有的埋在地里，有的藏身河中，有的挂在树梢，都以通红的目光盯着天空。

昼子再次挥动扇子："上诹访龙穗、下诹访龙实……"

尚未说完，一位少女容貌的女神在空中划出一道绿色轨迹，转眼间又现出龙神的真身："龙穗听候调遣。"另外一只女性龙神也以同样的方式登场，在她俩的身后跟随着蛟龙、大蛇、蜥蜴、蝙蝠等眷族。大战开始了。

遍地的恶鬼与蛇族互相撕咬吞食。大蛇缠住鬼怪，勒紧身体、折断对方的骨头，小鬼又扑到大蛇的身上噬咬蛇鳞；人身蛇头的低位神和兽神人面的鬼互相咬住对方的喉咙……哀号遍野，血流成河，尖细的绝叫和孩子的哭泣回荡在半空，巨大的龙神一扭身子，周围的空气便化作狂风，瞬间让碰到龙鳞的恶鬼冻成冰雕，再一甩尾巴，只见山谷开裂、大河逆流。

"战况如何？"昼子向身边的女神问道。

"不相上下，不过长期下去大概对我方不利。"拥有千里天眼的女神常夜见阿风答道，一旁的卜玉壹与也点头表示同意。

来到下界的神就像离开水的鱼，力量的发挥和持续都有限制；相较之下，恶鬼在数量上占有绝对优势，同样拥有地利的它们，也能源源不

断地补充力量。不管龙的眷族如何善战，那毕竟只是表象。战死的眷族被吸进黑云，化为新的恶鬼；四处乱飞的恶鬼的手脚自动接续在一起；手持金棒的恶鬼依靠吞噬尸体来增大自己的体型。

“请指示。”打扮朴素的女神茅宫卑弥子说道。

昼子点点头：“镜国天有寿！”

胸前一面圆镜的女神上前施礼，她将圆镜表里颠倒，露出黑色的背面，口中念道：“黑镜啊黑镜，映出怨敌！”镜子被女神扔到中天，化为一轮黑月，黑月的正中心映出裹着兽皮的鬼、头上长出婴儿的幼体以及无数面貌可憎的鬼怪，它们是大江山鬼怪们的镜像，被有寿召唤出来投奔战场。有寿单膝跪地，召唤如此之多的鬼怪对她的身体也产生了巨大负担，不过有了援军后，战况开始向众神一侧倾倒。

昼子用扇子指着下界的一点：“目标是大江山京深处，现在开始朱点讨伐行动。”

黄川人……再过一会，我们便能相见了。



山腰上是曾经大江山京的所在地，这儿瘴气回旋，地面裂开深不见底的深渊，怪物不断从中涌出。雷王狮子丸看着深渊，自言自语道：“不愧是朱点，不让我们顺利前进吗……”

在天之气息无法到达的地下，神的力量会被削弱一半，加上深渊里四面八方都有用幼童鲜血书写的咒印，这咒印能封杀神的力量，令其无法战斗。

“走吧！”不动泰山显愤怒相，挥舞着炎之利剑开路，吉烧天摩利为其断后。众神每向深渊里深入一步，就要付出血的代价。名叫虚空坊岩鼻的天狗神不慎滑倒，无数的虫子一拥而上，虽然及时召唤出火焰驱散了虫子，但右脚已经被吃光了。昼子用自己的光芒保护着壹与和卑弥子，令她们给虚空坊岩鼻疗伤，但受地底影响，咒文生效得非常慢。

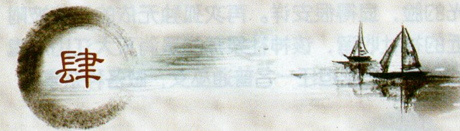
狮子丸一剑斩断牛鬼的头，对昼子道：“昼子大人。”

“何事？”

“这样地毯式地杀过去也未尝不可，但我认为不理会这些杂鱼，直接向中部前进为好。”

昼子说道：“仅仅打倒朱点，满足的只有我们神。这些逃出去的恶鬼依然会危害百姓，我们要尽可能全部消灭掉。”雷王心中抱有疑惑，却不敢多问。其他武神们纷纷点头，表示遵从将令。

昼子满意地点点头，再度缓缓移步。黄川人……你看得见我吗？



“没错，姐姐。很快地，很快我们就能相见了。”朱点童子在岩洞中笑着，身边坐着真名姬。手上的玉，清晰地浮现出众神探索深渊的情景。

“说起来挺奇怪的，那个女人……为什么特意让部下送死呢？”真名姬对昼子的行动方式表示不理解，这与对方阵营里的雷王狮子丸不谋而合。昼子刻意地摆开大阵仗，与大江山的全体恶鬼作战，而没有选择攻其一点，直取黄川人；而现在，众神在深渊里的前进，也屡屡被拦路的恶鬼拖慢节奏，并且不停地出现伤者。就算昼子此役能够获胜，天界的力量也会蒙受巨大损失……她为什么要这么做？

“莫非姐姐她……”朱点突然想到了什么，脸上布满惊讶，“没错，绝对是这样……”惊讶慢慢转化为笑容，就像是期待生日礼物的孩子一样满心欢喜。

“朱点？”真名姬担心地将手搭在朱点的肩膀上。

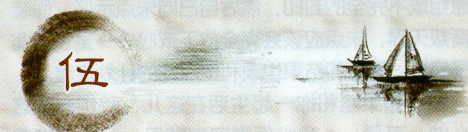
“我去做个了断，你在这等我。”朱点若有所思地站起身。

“说什么呢，我也要去。”

“不行。”朱点唱了一个小小的束缚咒术，令真名姬不能动弹。

“居然这样对我，你记好了！”

“对不起，不过我很快就会回来。”朱点留下这句话以后，走出屋子。



石质的广阔洞穴，四壁刻着禁忌的咒文，一扇巨大的门耸立于眼前，以昼子为首的一群神祇正在此休憩。二十个神均疲惫不堪，原本体型巨大的他们不得不将自身缩小，以便被这洞穴容纳，光霞灿灿的服装沾满血迹与泥泞，脏得完全看不出本来颜色。几乎所有的神都负了伤，极少数能够再继续战斗下去。

“还剩最后一只了。”雷王狮子丸站在门前，呼吸粗重。是的，所有的妖魔鬼怪都被打倒，门后面的便是朱点童子。对方强大到什么程度虽不得而知，可长时间的征战终将迎来终点。

狮子丸面向昼子说：“那只叫朱点的恶魔先交给我可以么？”

“你想与朱点一对一？”昼子身边的壹与摇摇头，婉转地表示狮子丸难有胜算。

“我能否获胜且先放一边，自从升天以来几经星霜，如果不试试这一身武艺，就算苟活着也是一大憾事。”狮子丸一边说着，一边还是做好了被昼子否决的思想准备。在这种艰难的战况下，一位将领应该不会再冒着风险损兵折将。出乎意料的是，昼子居然点头同意了：“好吧，就请你拿出全身的本领，痛痛快快地战一场，不留任何遗憾。”

“昼子大人，这……”壹与的话方才说到一半，就被重重的开门声掩盖下去。巨大的门扉刮削着岩石，左右打开，推门而出的是身穿桃色装束的童子。

“朱点。”不期出现的朱点让众神神经绷紧。

“欢迎来到我的庭院。杂七杂八的神仙们，以及……姐姐。”朱点的视线倾注到昼子身上。

“恶鬼休得多言。”雷王狮子丸挡在昼子的身前，“你这为祸天界、下界，视人命如草芥的恶鬼，昼子大人不会屈尊与你交手，来尝尝我雷王狮子丸的利剑！”

朱点阴森地一笑：“除了战斗外一无是处的蠢货，我就陪你玩玩吧。”

狮子丸挥舞的长刀被朱点的小短刀毫不费力地挡下，伴随一声清澈的金属交鸣，激起紫色电光。狮子丸的剑技不可谓不高明，长刀挥舞起来虎虎生风，阵阵雷鸣，但是不管从哪个角度进攻，都被朱点轻描淡写地挡下。不仅如此，两三次对攻过后，朱点已经反过来在狮子丸身上留下多处伤口。朱点轻笑道：“就无常性的天神而言，你也算很努力了。虽然还没露出尾巴，不过剑法已经乱了。”

狮子丸咆哮一声，一刀横斩，刀尖突然伸长弯曲，宛若勾爪。朱点似乎被打了个措手不及，脚下一个踉跄，已然闪避不及。就在这一刹那，狮子丸的刀“刷”地刺进朱点的心脏，众神全部屏住呼吸。狮子丸趁热打铁，召唤来雷电，将全身神力贯注到刀上，一时雷鸣响彻，青光将洞窟内部照得通亮。

“你也玩得挺开心了吧？”朱点温和地问道，脸上没有一点痛苦之色，“我来告诉你，真正的雷是这样的！”

比方才响两倍以上的雷鸣，令洞内墙壁崩塌。被青光烧灼的狮子丸的腰部出现一条尾巴，狮子丸自身也保持不住人形，变成四肢着地的野兽形象，然后被朱点一脚踢飞。众神只能面面相觑地茫然看着眼前的一切，他们也知道狮子丸不是朱点的对手，可万万没想到被料理得如此轻松。

“那么下一个轮到谁？一个一个打太浪费时间，你们还是一起上比较好吧？”

面对朱点的挑衅，只有昼子瞪了回去，她发令道：“大家全部上吧。”

壹与和卑弥子唱起咒术护住众神，光无刑人一抬手，无数的光带绑住了朱点的手脚，朱点只轻轻地抖抖身子便挣脱了。朱点反攻之际，众神战戈折断、刀剑粉碎。不动泰山与吉烧天还没出手就被打倒，石元田卫门自傲的拳头打在朱点身上，却废了自己的手。有寿的宝镜化为齑粉，伴随壹与的玉一同碎在地板上。朱点毫不在意地置身于刑人的光下，一刀就刺穿了对方前胸。日光天、月光天拼尽最后的力量，在洞窟上方召唤出太阴和太阳，强光照射在朱点的身上，却依然没有任何效果，反倒让朱点作势伸个懒腰：“好舒服。啊，借你的东西用一下。”

后面这一句，倒是对倒在一边的有寿说的，朱点的手中显现出一面宝镜，将太阴和太阳的光芒反射回去，反烧日光天与月光天，“嗤”地一声，日光天胸口被染成红色的羽毛四散飞舞。龙穗、龙实两姐妹显出原形，两条巨龙张口喷出冰冷的吐息，但还是被朱点的宝镜尽数吸收。

“哎呀哎呀，你们不要弄脏我的庭院。”朱点拔下两根头发，一吹气，眼见着头发变成两条体型不逊于龙穗、龙实的巨龙，与姐妹神斗得难分难解。

“朱点啊，请看这个。”一位丧服裹身的女神款步走上前，只见一身黑色的和服中露出白得近似透明的肌肤，头发上插了一朵红色的花。女神——万珠院红子走到朱点跟前，递上一朵红花。朱点接过来微微一嗅：“这花气味不错，是什么花？”

“彼岸花。”红子刚说话，红花就从朱点的

手中掉落下来，只见一条红线飞快地在朱点的脖子上绕行，然后喷出大量鲜血，朱点的头骨碌碌地滚到地上。众神正要欢呼，眼前的情景又让他们的心冷了下去，只见……朱点用双手捧起自己的头，安回自己的肩上，咒术被破解的红子自己脖子开始喷血，倒了下去。

“其他还有谁要上呢？”

双方悬殊的实力差距令众神觉得脚软，如果不是昼子坐在身后，可能绝大部分都已经落荒而逃了。昼子点点头，好，时机已到。她看向朱点，朱点也把目光投到她的身上，不自觉地闭起一只眼。

“就是现在！”昼子的扇子向朱点一挥，跺了跺右脚，众神拼尽自己最后的力量，疯狂地向朱点扑去。只见无数光芒交错，将朱点包围其中。他们启动了封印仪式，把自己变为一团光球束缚住朱点，企图以封印住自己的代价降服朱点，然而在下一刻，这十九个神都惊呆了……昼子，作为封印的最关键角色的昼子，此时居然不见了！没有昼子参与，这个封印阵就像蜘蛛网一般无力。

“她在那儿。”朱点手指的方向，昼子安然站着，脸上浮现出微笑。觉察自己犯了弥天大错的众神发出哀叹，可已经变成封印的身体再也无法自由活动。

“昼子……不对，姐姐她是站在我这边的。你们难道想不到吗？我们可是世上仅有的姐弟呀！”朱点静静地说，“只要我和姐姐联手，天界和下界都会臣服于我们。把你们这些愚蠢自大的神全部放逐，让地上不再有战争。我们要让天塌、山崩、海干，重新创造一个世界。”愈说到后面，朱点愈是抑制不住话语中的兴奋与疯狂。

“不，朱点，这是不行的。”昼子走过去，把被困在封印阵里的朱点的头抱起。

“姐姐，你这是什么意思？”

“即使把天地颠倒过来，创造出新的人类，战争还是会发生，鲜血还是会流淌的吧。因为，我们自身就是这种走形变样的人。”

“姐姐，你在说什么！”朱点一振身体，正要摆脱十九个神形成的封印，昼子却比他更快一步地抬手，只见朱点的两手两脚上均显现出黄色的宝玉，把朱点牢牢钉住。

“为什么！”

“我与你战斗，即便可以获胜，也会精疲力尽，这样是不行的。所以，我需要让你麻痹大意。”从一开始，昼子就没有把同行的神看作战力，他们仅仅是炮灰，所以昼子故意让他们在战场上疲惫不堪，使用了最耗体力的指挥方法。当她看到朱点时，就明白他不是一个仅仅追求胜利的恶鬼。朱点以各种方法展示自己与对方的实力差，就是为了让众神尝到彻底绝望的滋味，所以昼子悄悄制订了这样的作战方案：让奄奄一息的十九个神故意组成不完全的封印，然后自己向朱点示好，假装背叛天界，朱点应该会完全放下戒心——昼子如此坚信着，最后的结果也顺利按照她的计划走着。

“如果能和你一起生活在这儿，我也愿意这么做。可是……我必须要回到那里。”昼子抱着朱点，流下不甘的眼泪。

“为什么要做这样的事？我和姐姐的力量联合起来，完全能把那些神铲除掉。”事已至此，朱点还是不愿相信眼前的事实。



“再见了。”昼子的这句话，终于让朱点露出愤怒的表情：“连姐姐你也……”血一样的眼泪从他的脸上流下，朱点就像孩子一样抽泣着。昼子无言地捧着朱点的脸颊，在他的嘴唇上深深地吻下去，挣扎的朱点咬破她的舌，最后，其额头上显现出最后的封印……

“安静地睡吧，黄川人。”

昼子的嘴角滴着血，低语道。

第拾幕



熊三郎已经很久没有醒得这么舒畅了，胸口的阻塞突然就消失了。自从那天晚上以来便一直觉得胸闷气短，呼出的气带着令人厌恶的湿热，现今这些症状统统没有了。

“乙花妹妹在吗？今天感觉不错，不喝粥了，煮饭吧。”

不仅仅是胸口，手脚也变得轻快起来，似乎能自己起床了。熊三郎试着起身，很轻松地就爬出被窝。突然，他似乎觉得自己忘记了一件大事——应该不是生日，自己的生日已经过了，乙花的生日还有很久，可那大概是跟生日差不多重要的事情……

熊三郎甩甩头：“算了，不想了。既然鬼怪已经从京都消失，接下来的工作又要忙起来了。有人在吗？给我把墨和砚台拿过来！”

应声而来的是个穿着蓝色和服的少女，熊三郎并不认识她，可是那线条纤细的脸总觉得在哪里看到过。

少女摇着头。

熊三郎挠挠头：“工作已经不需要做了？经你这么一说，我也有这种感觉，可是为什么呢……”

少女慢慢地指向熊三郎的脚下，熊三郎低头一看，脚下是另一个横躺着的自己。怔了一怔，他又完全想明白过来：“原来是这么一回事……我说怎么身体突然轻松了。”熊三郎两手交叉在胸前，恍然大悟地点着头。

“大家明明还在受苦，我却先走一步了，总有点难为情啊。不过这也不是我能决定的呢。真的很对不住大家了。”

熊三郎的魂魄向还在睡梦里的所有人无声地告别，少女拉起他的手，向室外走去。越走越远，宅邸的轮廓已模糊得无法辨认，蓝色的光芒充满天空和大地。“我倒也不是留恋人世，你能告诉我一件事吗？”熊三郎指了指脚下说，“后来，谁赢了？”

少女渐渐露出一抹微笑，熊三郎也跟着笑了。



夜过月沉，东方亮起鱼肚白，一位女神从大江山返回天界。那景象比起前一天夜晚的众神下凡逊色了许多，女神形单影只，然而带着伤。原本纯白的神衣被血迹和尘埃染得分不出颜色，脸上也残留着泪痕。没有人认为她是败逃而归，尽管她的步履已经疲惫，但腰杆却挺得笔直，脸上也没有任何惊慌之色和自暴自弃。她的表情流露出深沉的悲哀，却更有纯粹的骄傲。见此情景的人们都说，神已经把大江山的鬼消灭了。

第二天，灿烂的阳光普照京都。多日来已经习惯了蒙蒙亮天色的人们，都在这白光里欣喜地眯起眼睛。恰逢这天又是节日，京都的铺子、人家全都大门敞开，不相识的人们热情地拜望对方，祝贺自己的幸运。所有人都把自家仅剩的食物全部拿出，毫不吝惜地办酒宴庆祝。

熊三郎没能见到这番景象就死了，沐浴着曙光的脸，显得很安详。再次孤独无依的乙花被附近的神社收留，该神社祭拜的是消灭大江山恶鬼的女神，乙花担任一名普通巫女，做各种杂事。



昼子回来后，天界发生了几件大事。首先，赤猫阿夏对昼子的平安归来非常恼火，她一气之下

放火烧了昼子的屋子，被追究罪责，贬入下界当猫。阿夏的党羽和眷属，也被安上各式罪名，同样贬到下界。另外，由于高位神明大量消失，天界的地位重新洗牌，夕子和昼子几乎拥有独裁的权力。

一番势力大扫除后，昼子站在天桥上俯瞰下界。

"在看什么？"

昼子摇摇头："看一些很无趣的东西。那些渺小的人类生活。"

"你终究还是为我回来了。"夕子的声音充满温暖。

"诶？"

"当初把你送到下界是一场赌博，太照天昼子和朱点联手的危险可能性，我一直都在担心着。"

"那么……你为什么还让我去？"

昼子将心中的疑问付诸于口，太照天夕子的所作所为总是令人不解。她一直处心积虑地编织绵密不漏的大网，却又在最后的关键时刻放着荒唐事。

夕子说道："因为我相信着你……"随后她又立刻摇摇头，笑道："这是骗你的。实际上，我当时很期待你能与朱点联手。"悲哀又浮上其脸颊，"我也和其他神明一样，厌倦了百分百成功的谋略，所以我想赌一下新的可能性。"

"哪怕让百姓受苦？"昼子问道。的确如同赤猫阿夏所说，如果当时夕子杀掉了黄川人，就能避免各种悲剧的发生。但对于昼子而言，夕子的做法怎么才算对呢？

"没错。"夕子给出明确的答案，并用眼角的余光向大地看去。一个少女顶着日头，用稻草擦拭着马背。夕子问道："你能看到那个吗？"

"看到了。"

"我已经活了太久太久，活到已经不觉得人类可爱了。他们在遥远的那里存在着，仅此而已。"说完，夕子面向昼子站定，"所以天界现在的领导者不应是我，而必须是你——仍然抱持着一颗人心的太照天昼子。"

人心……昼子闭上眼睛。现在的我，真有所谓的人心吗？就连封印朱点的时候，直到最后的最后我还迷惘着。

夕子看着她笑了："人心并非存在于你选择的道路上，烦恼、迷惘才是人心的内在。"

说完夕子便飘然离去，留下昼子一个人站在天桥之上。下界的那个少女依然追逐着小马，嬉戏打闹，昼子不禁看得出神了。

"昼子大人，打搅您。"

"阿萤？有什么事吗？"

不知何时，全身磷光的女神站在了昼子的身边："我有一件事务必要禀告您，就算受到惩罚也在所不惜。"

"惩罚？出了什么事？"

"请看。"阿萤往下界所指的方向上，人们正在修建一个神社，混在粗犷的木匠中间，一个少女又是端茶、又是锯木头。这个少女的脸看起来好眼熟……

"那个是？"昼子疑惑地问道。

"那是昼子大人……不，是乙花大人。"

另一个……我？

世间万物皆有灵性。长年使用的药罐，有可能机缘巧合地带上阴阳之气，化为鬼怪；那么沐浴过神气的少女的躯体里出现另一个灵魂也不是什么怪事。

"没事。可为什么你要向我道歉呢？"

"我很久以前就觉察到了，可是一直未曾向昼子大人禀告。"

昼子用手掩住脸，她明白阿萤隐瞒于她的理由。以她刚上天界时的脾气，如果知道自己留在人间的躯体还在动弹，一定会将其视为污秽而销毁吧。

阿萤不舍地看着人间的那个小乙花："请大人您一定要放过那个孩子。她今年已经十五岁了。"

十五岁……是吗，自己如果活着的话，已经是十五岁的人了啊……昼子的胸中浮上了久违的暖意："放心吧，我不会对那个孩子做什么的。还有，阿萤……"

"是。"

"谢谢你。"

那个孩子……曾经的我……这么多年过的是什么样的生活呢？现在昼子强烈地想知道这个。

肆

一度复兴的京都，又在缓慢地、以几乎无法察觉的速度受到侵蚀。虽然朱点被打倒了，可他释放出来的怨念并不会就此消散，怨念招来怨念，恶鬼的数量又在慢慢增多。新登基的天皇命令加强京都附近的防守，但大家都知道这只不过是权宜之策。

另一方面，对于天上的神来说，这并非大事。朱点被封印后，没有力量再能威胁天界，神所重视的也只有这一点了——当然，也有那么一位女神不这么想。

夕子已经把天界大权交给了昼子，自己只安静地在茜宫中休养。某一天，昼子来到了她的寝宫："夕子大人，今天我来兑现承诺了。"

"承诺？"

"您忘记了吗？那一天在桥上，我曾发誓让你生不如死。"

夕子闭眼回忆了一会，睁眼说道："没错，的确说过，请便吧。"

看着夕子垂头伸过脖颈任自己宰割，昼子苦笑着说："讨厌啦，人家才不会这么做呢。"

昼子最近说话的口吻越来越不庄重了，是不是受到她在地上的那个小朋友的影响？

"那么你为何事而来呢？"

"我说过是生不如死的一件事。我想解救黄川人，同时也拯救地上受苦的百姓。您可以帮助我吗？"

夕子苦笑："你还真是贪心啊。"

"是的，我已下定决定当一个贪心的神。因为我相信明天一定是'晦呀——'的一天。"昼子笑得很大方。

"明白了，我帮助你。"夕子刚说完的下一个瞬间，表情就又扭曲了："什么？你说要制造另一个御子？"

"是的。"昼子的表情非常认真。

御子拥有超越神的力量，而且即便是同为御子的太照天昼子，在地上与朱点作战时也非常不利，侥幸将朱点封印住已经谢天谢地了。既然如此，只好再准备另一个御子……不，两个、三个、四个，越多越好。

昼子继续说："我想阿轮应该愿意为了妹妹前往下界。"

"你打算让这些新出生的御子干什么呢？我想你也是最清楚，人生在世不可能万事如意的道理。"

"关于这个……"昼子以轻快的语调回应道，"那就让阿轮到时候再死掉好了。"

夕子无语了。昼子在下界的朋友不知不觉已经对她造成很大影响，虽然目前还不知道这种影响是好是坏。

"还以为你要说什么……"

"今后还有许多事情要拜托夕子大人帮忙，请做好思想准备吧。"看着昼子的笑脸，夕子心想，将未来托付给这个人，看来并不是坏事。

伍

"啊……真是无趣。"黄川人在深深的地下，相同的句子已经抱怨了上万遍。肉身被封印在大江山后，仅仅是作为魂魄存在的身体显出半透明状。

"忍着吧，这就是你丢下我不管的惩罚。"身旁的真名姬教训着他。

"真的很对不起。"朱点弯腰施了个大礼，"不过无聊的绝对不止我一个。我很清楚，姐姐她肯定还会再设一个局。已经开始了。"

朱点的眼里闪着光芒，那是他曾经一度存在于世上，招来尸山血河、阿鼻叫唤的不祥之光。

真名姬担心地凑近他，朱点笑着抱住她的肩膀，兴奋地说："所以接下来……"

"晚安，朱点。"不客气地就对方打断了。

"晚安，真名姬。"

看着朱点熟睡了，真名姬在他的脸颊上亲了一下。因为双方都没有实体，所以也感受不到温度。只不过，朱点似乎是笑了一下……

终幕

一位天女再次爱上了人间的男子。于是，又开始了一个新的轮回……

冬去，春便来，历史也是如此反复轮回。不管轮回了多少次，阿业的锁链始终没法解开。和曾经一样，大江山都里身为天女的母亲被鬼神的凶刃打倒，幼小的御子知道了"复仇"这个词。这一切都在神与鬼的计算之中。

根据鬼神的诅咒，这些御子只有两年寿命，众神可怜他们，自己扮演着父亲或母亲，为御子一族添丁。在这里，出现了一个宿命为"打倒朱点"的悲哀一族。族人燃烧着自己短暂的生命，锻炼、战斗、生子，最后死亡。在族人的身边，总有昼子神的一位巫女伴随左右。

被因果线操纵、血脉线相连的族人，最终能够完成他们的使命吗？这就是另一个时间下的另一个故事了。

秘技大放送

最终幻想 零式

日版 **游戏原名** ファイナルファンタジー 零式

●一周目练级去处

除去等级浮动的最终章以外，一周目攻略时全员在32级左右就基本上比较合适了。为此推荐两个练级的好去处：

1.コルシの洞窟

位于ルブルム地方东北部的洞窟。敌人等级在LV20起，而且有许多宝箱可以拿，推荐去一下。

场景	道具
入り口	朱雀全史
名もなき道【南】	ノ–ウィングタグ
名もなき大洑【北】	ラストエリクサ–orクリスタルボ–ルorサ–クレット
名もなき大洑【东】	アミュレットorミメットの野菜

2.北の回廊

朱雀与玄武交界处，北方的洞窟。敌人等级在LV31起，而且数量众多，且有大量物理耐性极高的布丁敌人。其中アクアプリン魔力耐性也很高，只有冷气属性魔法“ブリザドBOM”和雷属性魔法“サンダ–BOM”能造成有效伤害。

场景	道具
回廊の大洑	ショックア–マ–orショックシ–ルドorラストエリクサ–
洞道	ポ–ション

●PSP go轻松升级法

与魔导院斗技场右边的NPC对话可以进行秘密特训。选择特训后，当PSP进入睡眠模式时，操纵角色就会不断增加经验值。上限为24小时，等级约能提升两级。

利用这个设定，在PSP go上我们可以轻松地让角色升级。方法很简单：触发秘密特训后，按下机器上的PS键，选择“ゲ–ムを一时中断する”回到XMB界面，然后依次选择“设定”→“日期与时间设定”→“日期与时间”→“手动设定”，将时间拨快一天。最后选择“游戏”→“继续游戏”回到游戏中，结束秘密特训，这样角色等级就顺利提升了。运用这个方法，可以在短时间内快速提升主力角色的等级。

●仙人掌出现

仙人掌サボテンダ–会随机出现在里庭、テラス、チョコボ牧场和飞空艇发着所。遇到它以后它会逃跑，然后掉落道具，都是例如辉石、サボテンダ–の花、クリスタルのかけら、三角帽子这类珍贵的道具。

●朱雀之暗刷钱大法

当游戏进展到二周目，获得飞空艇之后，朱雀之暗就有可能出现在上空。此时搭乘飞空艇起飞，在地图上找到朱雀之暗。朱雀之暗是以带着黑色瘴气的凤凰状出现在空中的，如果撞到它上半身的瘴气，就会进入讨伐战，没有满级的角色去打基本就是找死。当然这个刷钱大法是不用讨伐它的，我们要做的是朝它的肚皮部分进发，只要不碰到上半身的瘴气就不会进入讨伐战。

当从下方接近朱雀之暗时（可以靠它的肚子非常近），按住L键不放稳住艇身，然后用滑杆调整朝向，用R键锁定朱雀之暗，按下□键射击。如果弹药命中，朱雀之暗的身上会出现一圈光晕。接下来松开R键，连点□键射击，注意观察朱雀之暗身上有没有出现光晕，出现了才算命中。大概狂轰20秒后，左上角就会出现平时在空中击坠敌人的金钱倍率显示。

到了这个阶段会分为两种情况：一是左下角没有显示金钱增加量。这个时候就赶快找个地方降落，然后再升空，重复以上操作步骤一次。另一种情况就是左下角出现了金钱增加量，这个时候就可以开始刷钱了。首先普通攻击此时已经无法命中朱雀之暗，我们要做的就是用R键锁定朱雀之暗，然后调整角度让艇首尽量与锁定光圈呈一直线，接下来同时狂点R键与□键。飞空艇会不断重复快速锁定朱雀之暗，每一发炮弹都能将其击坠一次，因此在左下角的金钱会随左上角的倍率呈几何数上升。大概狂轰20秒后，金钱就会增加到上限，大功告成，撤退。

那么现在揣着近1亿的金钱，该干点什么呢？首先我们前往ロ–シャナ州的ラ–マ，在这里可以找NPC买到マゼンタファントマ和シアンファントマ（注意NPC头上没有“店”的标示），每个售价2000。将这两种ファントマ买到上限，然后前往イスカ地方的イスカ，里面有两个站在一起的男性NPC可以用这两种ファントマ每40个换取1个提升属性魔力的成长道具。在存档点选择道具成长，就能对角色使用了。只要玩家有耐心，可以将角色的能力上限刷到255。



●游戏时间报酬

喷水广场到大厅的大门前有1组的莫古力。与它对话的话，可以根据游戏时间获得奖励道具。记得每次对话前要先切换一次场景。（表格见上。）

游戏时间	道具	效果
10小时	魔法“アボイド”解放	消耗MP自动回避
30小时	リボン	饰品。免疫发火、冻结、感电、沉默、毒和ストップ的异常状态
50小时	グロウエッグ	饰品。经验值2倍
70小时	ロイヤルクラウン	饰品。MP+100%，全魔力+40
100小时	マジックミトラ	饰品。全魔力+38

●魔法取消

魔法是在本作中最有杀伤力的手段。因为强化一种魔法就能使全员都受益，因此在多周目后期应该集中强化魔法的威力。所有角色的技能中都有一项叫“キャンセル魔法”的技能，能够在技能指定的时机无需咏唱直接使出魔法来。因此利用这个技能可以快速使出那些原本需要长时间咏唱的高级魔法，例如“BOM2”。如此一来，范围大，持续时间长且多次攻击判定的“BOM2”系魔法的实用价值就提高了不少。

●速刷高级魔力饰品

在不可能难度下的“帝都攻略作战”中拿到S评价，就会得到一个超强力的魔力饰品。这个任务只有BOSS战，而拿到S级评价的惟一要求就是在1分钟内击倒BOSS。这里为大家介绍一个快速的刷法。

选用角色为艾特，技能装备回避技“梦幻斗舞”以及攻击技“光速拳”。开场后站在场地中央按住“梦幻斗舞”，此时BOSS会进行撞击，自动回避后立刻发动“光速拳”就能命中BOSS的重创点，然后一轮输出。如此重复三次如果能干掉BOSS，时间就不会超过1分钟，是不是很简单呢？当然，前提是该角色必须有3轮攻击能够干掉BOSS的攻击力。

该任务的S级奖励最好的饰品为全魔力+80的饰品，赶快刷它28个把全员都武装起来吧。

黑岩射手 游戏版

日版 游戏原名 ブラック★ロックシューター THE GAME

●スキルブースト活用

スキルブースト的效果是提升下一次技能的性能，但不知为何在技能发动期间，普通射击的威力也会提升。满级且持有最强武器的BRS通常射击单发伤害大概是220～240之间浮动，而在スキルブースト效果期间内，单发伤害会提高到320～340之间。由于不使用技能スキルブースト的效果就会一直保持下去，因此这实际上是全程提升普通射击威力的方法。

●防御贯穿

有一些敌人是会进行防御的，比如手型敌人和第一阶段的ザハ。他们在进行防御时，受到的伤害会大幅减少。其实这时只要用スナイプ系的狙击技能命中对手，接下来的攻击就能贯穿他们的防御了。

●无限挑战ナフェ

在EX任务“ザ・ラストゲーム”中，击倒ナフェ后原路返回至与ナフェ战斗场景的前一个场景，然后再次进入与ナフェ的战斗场景，就能再次挑战ナフェ。虽然剧情对话与战斗一切正常，但却看不到ナフェ的人。



真・三国无双6 特别版

日版 游戏原名 真・三国无双6 Special

●马弓术战法

原PS3版就存在的秘技，在高难度下尤其可以体现出价值，特别是修罗难度下的三国无双战。准备条件比较多，首先要购买到支援兽“绝影”，接下来需要制作出冰属性的“弓”，等级自然是越高越好。例如LV3的冰属性弓“雀翼烈迅弓”，完成后选择一名带有“二刀属性”特技的武将（例如司马昭），或者武器上附带该属性的“印”也可以，接着再给武器附加“攻击耐性”的印，最后第二件装备带有“雷”属性或“斩”属性的武器。全部准备完毕后，就可以挑战高难度的战斗了。在乘骑状态下是用普通的蓄力攻击（△键）会在自身周围进行连续攻击，附带的两种属性可以快速将敌人冰冻并附加大量伤害，如果杂兵较多的话换上“斩”属性可以快速清场，在高难度下尤其安全。修罗难度的三国无双战中使用“冰+雷”属性的话，冲到敌方大将面前持续使用蓄力攻击，几秒钟就可以结束战斗。



白与黑 携带版

日版 游戏原名 ヴァイスシュバルツ ポータブル

●刷卡大法

当想要某张卡，但自己身上没有，又很难在卡包中抽出，圣柜之间也不能获得的情况下，可以试试这个刷卡大法。该方法需要两台机器，两个游戏。首先将主机的存档复制到副机去，然后副机进入游戏，将所有的金钱购买卡包开卡。如果没开出来，就读取存档重新操作。只要出了一张，就存一个新档，然后与主机进行联机交换。将目标卡交换过去后，主机存档，副机读取之前的存档，就可以再次进行交换，直到玩家满意为止。

如果该目标卡已经在身上，只是想大量增殖的话就更简单了。存档之后将卡交换给副机，然后读取存档，副机再将卡交换回来就行。



梦幻骑士IV 超荷再装填

日版 游戏原名 グローランサーIV オーバーリローデッド

●开场自动发动极限能力“剑の舞”

角色	发动条件	发动效果	习得方法
クレヴァニール	活跃点数为10的倍数时	对敌全体攻击	在斗技场的打击ダメージ竞争获得第一名

这条秘技在通常战斗难度中是非常好用的。要求准备魔石“活跃ポイントアップ”1～3个，使魔的“活跃ポイント累积”能力在LV2以上。由于魔石“活跃ポイントアップ”对于使魔能力“活跃ポイント累积”也有加成效果，例如“活跃ポイント累积LV5”与“活跃ポイントアップ”×1组合就能达到活跃ポイント为10，满足发动“剑の舞”的条件，开场就能立刻对敌全体造成大伤害。“活跃ポイント累积”等级如果较低的话，就调整魔石的装备数量吧。

●极限能力“剑の舞”最大效果化

※本秘技会破坏游戏平衡性

战前装备魔石“苦行者の悟り・改”×2、“天使の秘迹”×1。战斗开始后クレヴァニール使用特技“バーサーク”，其他角色对他使用“星のかけら”2～3个，使活跃点数达到10的倍数。在这个情况下，攻击力提高数倍的“剑の舞”发动后，敌人基本上已经接近全灭，而クレヴァニール会因为反伤的效果死亡，再由“天使の秘迹”的效果苏生。之后取下魔石，上前收拾残兵就行了。（不过对于怪兽敌人则不要太过期待效果，因为它们的体力与防御力比较高。如果敌人是复数的士兵或魔导兵则非常有效。）

●オーバーラン强制发动

角色	发动条件	发动效果	习得方法
フレーネ	HP在一半以下。在咏唱能够与ウィンドエッジ组合为协力魔法的LV2以上魔法时受到伤害则发动	咏唱中の魔法与ウィンドエッジ组合而成的协力魔法将会变为全体效果发动。消费MP仅为咏唱中的魔法之值	发现日记后，在休暇时与フレーネ对话



其实フレーネ的极限能力“オーバーラン”的发动条件中的“受到伤害”并没有限定为敌方伤害。当フレーネ的HP在一半以下时，首先使用特技“魔法强化”，然后开始咏唱魔法。当魔法到达LV5时，让我方角色使用贯通攻击命中フレーネ，就能强制让“オーバーラン”发动了。如此一来几乎不用移动就能全灭所有敌人。

GAMERS GUIDE
2011年冬季大作推荐

统计时段
2011年12月
～
2012年2月

游戏名一览

默示之王
边境之门
魔法少女奈叶A’s 携带版 命运齿轮
实况力量职业棒球2011 决定版
超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅱ 邪神启示录
英雄幻想曲
机动战士高达 木马的轨迹
写真女友
幻想水浒传 交织百年之时
战国无双3Z 特别版
英杰传说 勇气双雄
粘土世纪

导读

期待度以游戏的系列口碑、售前情报为基准，部分旧作的移植版则参考了原作素质和新增要素，个别已发售、但值得推荐的大作无编辑的“个人期待”项。一些游戏的官方封面图尚未确定，以“封面待定”表示。

期待度 S 备受期待，值得所有PSP玩家一试
期待度 A 素质优秀，是该类型游戏中不可多得的佳作
期待度 B 素质良好，有个性化的闪光点

推荐年龄图标注释

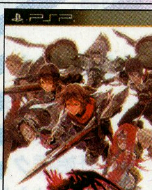
CERO A 全年龄推荐
CERO B 推荐12岁以上
CERO C 推荐15岁以上
CERO D 推荐17岁以上
CERO Z 推荐18岁以上
CERO 教育用软件

默示之王（ロード オブ アポカリプス）

预定2011年12月17日

◆Square Enix
◆A・RPG◆5980日元
CERO C 期待度 A



内容：本作是SE旗下PSP平台游戏《核石之王》的续作，继承了《核石之王》的世界观，在PSP/PSV双平台推出。游戏讲述七界即将被混沌吞噬，惟一能拯救这一切的是持有核石的红莲之王，玩家是具有帝王资质的年轻人，为了得到核石和伙伴们一起战斗击败魔物。

魅力点：在前作基础上追加了全新的武器、华丽的奥义，本作支持多人联机，能够和朋友一起在游戏中战斗、成长、挑战巨大的BOSS是本作最大的魅力所在。

个人期待：PSV版本追加了全新的触摸屏操作，PSP版本如果也能追加一些全新的系统更好了，同时前作中击败BOSS时华丽的QTE希望在本作得到继承。

魔法少女奈叶A’s 携带版 命运齿轮（魔法少女リリカルなのはA’s PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY-）

预定2011年12月22日

◆NBGI
◆FTG◆5229日元
CERO C 期待度 B





内容：由《魔法少女奈叶A’s》改编的本作采用了由原作者执笔的原创故事。在游戏中，包含“《魔法少女奈叶》系列”多部作品的角色齐聚一堂，让你一次看个够、玩个够。

魅力点：和前作每名角色都有单独剧情不同的是，本作有明确的主线剧情，通过不同的角色的视点来审视这次的事件能让玩家对剧情有着更全面的理解。

个人期待：作为一款FANS向作品，让人期待的自然是本作中的新增角色以及原创剧情，由水树奈奈和田村由加利演唱的OP和ED也值得关注。不过前作的战斗做得不够精细，希望本作能有所改进。

实况力量职业棒球2011 决定版（実況パワフルプロ野球2011 決定版）

预定2011年12月22日

◆Konami
◆SPG◆5250日元
CERO A 期待度 B





内容：2011年夏季发售的《实况力量职业棒球2011》在加入各种新要素后再次登场，除了收录了最新赛季的球员资料外，这次的成功模式还将带玩家回到战国时代，和日本历史上有名的战国武将一起打棒球。

魅力点：这次的《决定版》中共收录了成功模式、生涯模式、锦标赛等9个系列玩家所熟悉模式，玩家可以充分体验到《实况力量职业棒球》的魅力。

个人期待：战国时代的成功模式无疑是这次的一大看点，并且玩法也是结合了战国特色的，个人希望武将们都有自己的专属技能，以提高角色的爱用度。

边境之门（フロンティア ゲート）

预定2011年12月22日

◆Konami
◆RPG◆5250日元
CERO B 期待度 B






内容：由Konami与tri-Ace联手打造的RPG。玩家扮演原创主人公在边境大陆上进行开拓冒险。游戏中可以加入的同伴很多，战斗系统也是围绕着与搭档间的连携来设计的。游戏支持联机，可以最多3人6名角色一起冒险。

魅力点：武器多种多样，善用不同武器的特性可以更好地发挥玩家独自的特色。战斗系统很有学问，招式的选择与搭档之间的配合都有讲究。

个人期待：将怪物打浮空的动作有些僵硬，特别是巨型敌人每次受到攻击姿势都会复位，看起来非常滑稽，最好能够改正。希望剧情上能有足够的惊喜。

PUYOPUYO!! 20th anniversary
2011

anniversary
2011

掌机王Sp THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

PSP专辑
PSP SPECIAL
VOL.15

特别企划
2012灾难自救手册
——游戏中的灾难警报

特稿
旭日东升
——写在PSV上市之前

缭乱博物馆
近期PSP热门作品限定版精选

游戏剧场
跨过我的尸体
诅咒的姐弟轮舞

劲作主打星
默示之王
边境之门

玩转PSP
属于索尼的“全新大碟”
——PSV售前导购
PSP全面破解指南
PSP软件群英会

上手指南
假面骑士 巅峰英雄 Fourze
默示之王(试玩版)
世界足球 胜利十一人 2012

典藏攻略
最终幻想 零式
英雄传说 碧之轨迹
跨过我的尸体
仙境传说 光与暗的皇女
火影忍者 疾风传 终极冲击
圣骑战史
黑岩射手 游戏版
七龙战记2020
梦幻骑士IV 超荷再装填

ISBN 978-7-89471-414-5


本手册随盘附赠不能单独销售
光盘定价：32元

超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅱ 邪神启示录

（スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神Ⅱ REVELATION OF EVIL GOD）

预定2011年1月12日

◆NBGI
◆S·RPG◆6280日元
CERO B 12才以上対象
期待度 A






内容："《机战》系列"的外传性质作品《魔装机神》时隔15年的最新作，游戏的剧情延续自前作，主人公仍是《机战》玩家所熟悉的安藤正树，这次游戏将以整个拉·基亚斯世界为舞台，正树也将作为国际组织的一员投身到新的战斗中。

魅力点：借助PSP的机能，这次游戏终于收录了角色战斗语音，并且画面效果也大幅提升，相信可以让玩家感受到焕然一新的《魔装机神》。

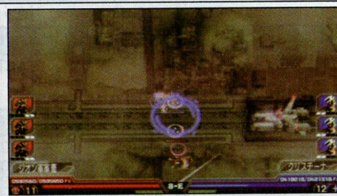
个人期待：前作还说有个从低位魔装机换乘到高位魔装机神的过程，而这次一出来就是赛巴斯塔了，不知道会不会有后继机或新招式什么的，解决一架机用到底带来的审美疲劳。

机动战士高达 木马的轨迹

（机动战士ガンダム 木马の轨迹）

预定2011年1月26日

◆NBGI
◆SLG◆6280日元
CERO A 全年齢対象
期待度 B


内容：本作是由初代《机动战士高达》动画所改编的即时战略游戏，和以往的《高达》题材SLG不同，这次故事的中心是联邦军第13独立部队飞马级强袭登陆舰——白色基地，玩家将作为白色基地的舰长布莱德·诺亚来体验一年战争。

魅力点：从Side7开始，一直到阿·巴瓦·库的大决战，动画原作中为大家所熟知的经典战役在游戏里都会得到重现，要在这些战斗中生存下来，非常考验玩家作为舰长的指挥能力。

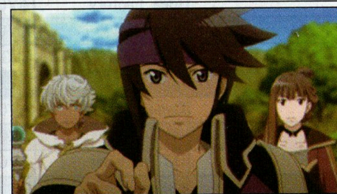
个人期待：《高达》首次以即时战略游戏的形式登场比较值得期待，不过只能控制白色基地还是有一定的局限性，希望有可以使用吉翁军势力进行游戏的彩蛋。

幻想水浒传 交织百年之时

（幻想水浒传 紡がれし百年の時）

预定2011年2月9日

◆Konami
◆RPG◆5980日元
CERO B 12才以上対象
期待度 A


内容："《幻水》系列"最新作，讲述艾欧尼亚圣皇国为了防备百年一遇的怪物而导致国民负担上升，各地城市纷纷独立，双方展开大规模的军事冲突。主人公们为了对付怪物而修行，不想却意外地回到百年前的世界，与过去讨伐怪物的英雄们相遇。跨越100年时间的漫长战斗就此展开。

魅力点：《幻水》一向有正统细腻的日式剧情和丰富的收集要素，全系列作品都有着不错的素质，这次的推出时间又是在PSP末期，无疑更能聚焦玩家的目光。

个人期待：希望游戏可以恢复《3》以前的正统奇幻世界观，增加可参战人数并强化基地建设系统。此外BGM的曲目数和质量也希望有所提高。

英杰传说 勇气双雄

（テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイブ）

预定2011年2月23日

◆NBGI
◆ACT◆6280日元
CERO B 12才以上対象
期待度 B





内容：集结15部正统《传说》角色的3D ACT。可以挑选玩家中意的组合在战场上横扫敌人。故事模式中还未所有官方组合设定了原创的剧情。战斗中重现了角色们具有代表性的招式，两名角色使出的秘奥义连携也是值得一见的。

魅力点：角色们突破自身作品的格局齐聚一堂，相互之间的关系与交互方式是每个传说FAN都会感兴趣的。想用这些角色玩"无双"的玩家应该也不少。

个人期待：ACT部分的手感极其重要，打击感一定要好。另外个人非常担心帧数，如果在同屏人数不多的情况下还不能达到流畅的60帧，无疑就是给游戏判死刑了。

英雄幻想曲

（ヒーローズファンタジア）

预定2011年1月19日

◆NBGI
◆RPG◆6280日元
CERO B 12才以上対象
期待度 B





内容：本作是集合1990年代到2000年为止共十款人气动漫作品角色的穿越类RPG，玩家将扮演原创主人公，在现实世界与幻想世界之间展开穿梭冒险。

魅力点：游戏的收录作品包括《秀逗魔导士》、《KERORO军曹》、《舞Hime》、《读或死》、《黑色契约者》、《分身战士》等。不同作品角色之间的对话与事件自然是游戏的一大看点之一。另外游戏的战斗以4人小队进行，根据玩家按下PSP的四个按键，就能够直接控制队伍各成员的攻击、防御等指令。

个人期待：《机战》这类机械人作品穿越的游戏我们已经接触不少，但像本作这种"真人"上阵的动画穿越还是比较少见的，另外也相信其中的一些动漫角色会勾起玩家们的一些童年回忆，值得期待。

写真女友

（フォトカノ）

预定2011年2月2日

◆角川Games
◆SLG◆7140日元
CERO C 15才以上対象
期待度 B





内容：在游戏中玩家扮演的是光河学园的高中2年级学生，在暑假结束之际，因机缘巧合从父亲手上获得一台单反相机，从此对摄影产生极大兴趣，因而在学校摄影。游戏的最终目的，是要在2个月后的校园祭上成功与心仪的女孩子进行告白。

魅力点：通过与女孩沟通，增加女孩对自己的好感后，玩家就能够请求女孩们作为模特让自己进行拍摄。相对于传统的美少女游戏，这些可爱的高中女孩均由3D建模制作而成，玩家可以自由地调整拍摄角度，当然如果一些较为敏感的角度，女孩子可是会遮遮掩掩的哦。不过随着好感度的提高，这些女孩子就会渐渐减少玩家的拍摄限制，还会做出更多的拍摄动作。

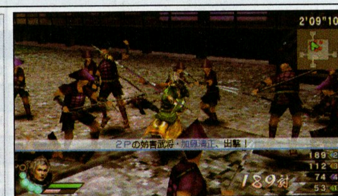
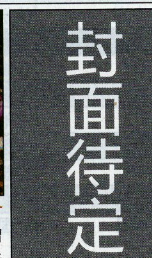
个人期待：本作从当初预定的2011年夏季推迟到2012年2月，虽然不知道是出于何种原因，但相信已经让不少男读者们"饥渴"很久，至于笔者的个人期待着什么，相信和各位都是一样的，不言则明（奸笑）。

战国无双3Z 特别版

（战国无双3 Z Special）

预定2011年2月16日

◆Koei Tecmo Games
◆ACT◆6090日元
推荐年龄未定
期待度 A

内容：本作为《战国无双3Z》的移植版，是"猛将传"性质的作品。3代新增了消耗练技槽后使出的"影技"，其具有的崩防和取消硬直效果对于连续攻击的派生有着深远的影响。在满足特定条件的前提下击倒敌将，还能够获得各种有利的"击破效果"。

魅力点：虽然是家用机游戏逆移植到PSP平台，但画面的缩水无法剥夺"一骑当千"的爽快感，联机协力或对抗的乐趣也是掌机所独有的。

个人期待：作为PSP上时隔6年之后的《战国无双》，这也很可能是该平台上最后一款无双游戏，希望厂商在"人物消失"的问题上能再下下功夫。

粘土世纪

（ねんどろいど じぇねれ〜しょん）

预定2011年2月23日

◆NBGI
◆RPG◆6280日元
推荐年龄未定
期待度 A





内容：本作是集合了模型公司GoodSmile旗下著名的粘土人系列为主角的RPG，黑岩射手、Saber等人气角色都将登场，游戏中的故事和各角色原作完全不同，构筑了一个平行的世界，以此为舞台粘土人们展开了各种活动乃至战争。

魅力点：粘土人自然是本作最大的魅力，这种2.5头身的形象将各个角色的可爱度发挥到极致，在游戏中可以为角色换装以更改她们的奥义，和粘土人互动做游戏等等都能带给玩家不一样的感受。

个人期待：目前公布将参加游戏的角色仅仅是围绕几部大热作品，如果能收录更多作品内的角色，实现各种恶搞穿越相信会更有趣。

PSP NEW GAME RELEASE SCHEDULE 游戏综合发售表

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年12月					
17日	默示之王	ロード オブ アポカリプス	Square Enix	A·RPG	5980日元
22日	玩具箱国的爱丽丝 精彩奇妙世界	おもちゃ箱の国のアリス Wonderful Wonder World	QuinRose	AVG	5985日元
22日	魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE —THE GEARS OF DESTINY—	NBGI	ACT	5229日元
22日	曾几何时的天魔黑兔 携带版	いつか天魔の黒ウサギ —ポータブル—	角川Games	AVG	6090日元
22日	边境之门	フロンティアゲート	Konami	RPG	5250日元
22日	思念的碎片 伴于君侧	想いのかけら —close to—	Cyberfront	AVG	5040日元
22日	实况力量职业棒球2011 决定版	実況パワフルプロ野球2011 決定版	Konami	SPG	5250日元
22日	思念的碎片 伴于君侧	想いのかけら —close to—	Cyberfront	AVG	5040日元
22日	三极姬 三国乱世·霸天之令旗	三极姬 三国乱世·覇天の采配	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
2012年1月					
12日	超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅱ 邪神启示录	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神Ⅱ REVELATION OF EVIL GOD	NBGI	S·RPG	6280日元
19日	英雄幻想曲	ヒーローズファンタジア	NBGI	RPG	6280日元
19日	官能昔话 携带版	官能昔话 ポータブル	Idea Factory	AVG	6090日元
26日	枪弹管家 子弹的彼方	Bullet Butlers —铳弹の彼方—	Boost On	AVG	6090日元
26日	机动战士高达 木马的轨迹	机动战士ガンダム 木马の轨迹	NBGI	SLG	6280日元
26日	我的朋友很少 携带版	仆は友达が少ない ぽーたぶる	NBGI	AVG	6800日元
26日	恋爱番长2 午夜课程	恋爱番长2 ミッドナイトレッスン	Idea Factory	AVG	6090日元
26日	D阶段 苍华之章	Phase D 苍华の章	Boost On	AVG	3969日元
未定	战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 天下を切り裂く光と影	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
2012年2月					
2日	礼物 棱镜	Gift —prism—	Cyberfront	AVG	5040日元
2日	写真女友	フォトカノ	角川Games	AVG	7140日元
9日	维他命X 侦探 B6	VitaminX Detective B6	D3 Publisher	AVG	6090日元
9日	永远的阿塞利亚 大地的尽头	永远のアセリア —この大地の果てで—	Cyberfront	S·RPG	5040日元
9日	幻想水浒传 交织百年之时	幻想水浒传 纺がれし百年の时	Konami	RPG	5980日元
9日	死亡预告 崩坏的世界与死神	次の牺牲者をオシラセシマス —崩坏する世界に死神と—	Boost On	AVG	3969日元
16日	战国无双3 Z 特别版	战国无双3 Z Special	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
16日	天津美空 云之尽头	あまつみそらに! 云のはたてに	Prototype	AVG	6090日元
23日	D阶段 白影之章	Phase D 白影の章	Boost On	AVG	3969日元
23日	粘土世纪	ねんどろいど じぇねれ～しょん	NBGI	RPG	6280日元
23日	我是少女漫画家	オレは少女漫画家	Giza	AVG	6090日元
23日	英杰传说 勇气双雄	テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイヴ	NBGI	ACT	6280日元
23日	车轮国 向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	AVG	6090日元
23日	薄樱鬼 幕末无双录	薄樱鬼 ～幕末无双录～	Idea Factory	ACT	6090日元
23日	驯兽师与王子殿下 雪之桥 携带版	猛兽使いと王子様 ～Snow Bride～ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
2012年3月					
1日	伟大战斗 全面爆破	グレイトバトル フルブラスト	NBGI	ACT	6280日元
8日	小魔女帕妃 黑猫魔法店物语	リトルウィッチ パルフェ 黒猫魔法店物语	Cyberfront	AVG	6090日元
15日	魔法少女小圆 携带版	魔法少女まどか☆マギカ ポータブル	NBGI	AVG	6480日元
22日	歌唱王子 出道	うたの☆プリンスさまっ Debut	Broccoli	AVG	6090日元
29日	D阶段 黑圣之章	Phase D 黑圣の章	Boost On	AVG	3969日元
29日	公主艾王吉尔 携带版	プリンセスエヴァンジール ポータブル	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	逢魔时 怪谈罗曼史	逢魔时 ～怪谈ロマンス～	QuinRose	AVG	6300日元
未定	华鬼 梦之延续	华鬼 ～梦のつづき～	Idea Factory	AVG	6090日元
2011年4月					
26日	斯坦因之门 比翼恋理的爱人	シュタインズ·ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	AVG	6090日元
26日	D阶段 朱姬之章	Phase D 朱姫の章	Boost On	AVG	3969日元
26日	青之驱魔师 幻刻迷宫	青の祓魔师 幻刻の迷宫(ラビリンス)	NBGI	AVG	5230日元
未定	十三支演义 偃月三国传	十三支演义 ～偃月三国传～	Idea Factory	AVG	6090日元